Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, wrzesień 1995

# TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

42/9

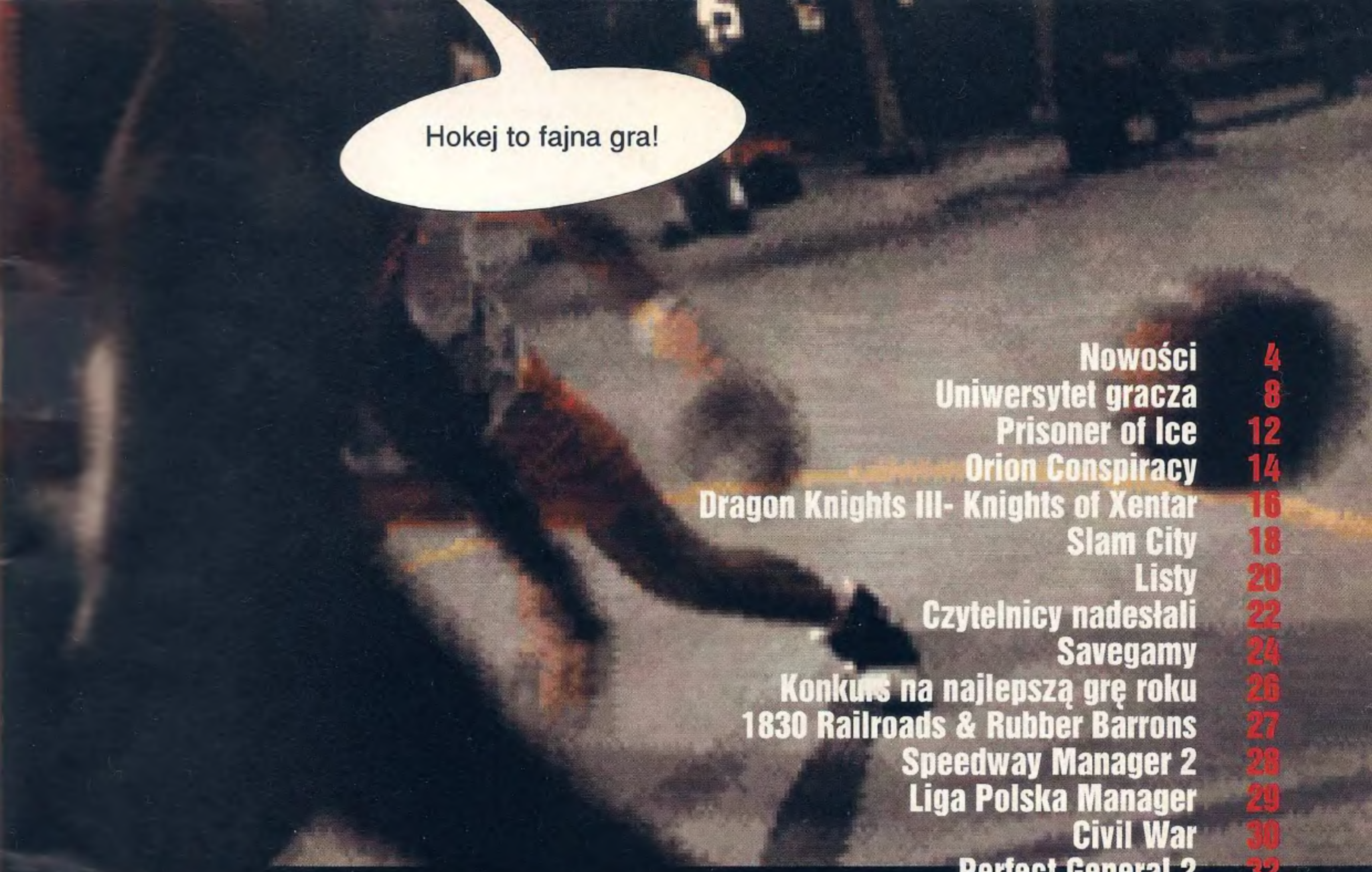


Civil War

Orion Conspiracy

Prisoner of Ice


PRIMAL
RAGE
GRA KOMPUTEROWA ROKU 1995!
PRIMAL RAGE PC CD
Sprzedaż detaliczna, hurtowa oraz za zaliczeniem pocztowym:
Bobmark International j.v.,
ul. Smocza 18, 01-034 Warszawa, tel. 38 05 02






# menu

## ZA MIESIĄC:

A IV NETWORK$

ECTS - SPRAWOZDANIE

Z TARGÓW I MISTRZOSTWA POLSKI W GRACH KOMPUT-ERÓWYCH - SZCZEGÓŁY

SIMON THE SORCERER II

DUNGEON MASTER II - KONKURS

# Co nowego?

## Niezbędne wyjaśnienia

Lato, tę, trzeba przyznać, nieszczególną dla graczy porę, mamy już dawno za sobą. I dobrze. Zakończyło się ono, jak zwykle, imponująco w postaci londyńskich targów gier – ECTS. Wszyscy pokazali tam, co im się wydaje, że będą wydawali (co pokazali dokładnie, tego nie wiemy, bo kiedy to piszemy jest jeszcze parę dni do targów, zaś kiedy to czytacie jest już parę dni po; cierpliwie musicie poczekać do następnego numeru). Zatem wszyscy się będą puszyć, nadymać i mówić czego to oni nie zrobią (a czego rzeczywiście nie zrobią, dowiemy się we właściwym czasie, kiedy to siedząc z planem wydawniczym w garści będziemy odliczać: miesiąc po terminie, dwa... rok...). Wyjaśni się tam parę spraw. Na przykład dlaczegóż to firma Warner Interactive Entertainment, mająca od początku roku w swym planie wydawniczym grę „Conqueror", w dwa dni po zaanonsowaniu jej przez nas w „Co nowego?" wyrzuciła ją ze swego planu wydawniczego? My na wszelki wypadek newsa nie odwołaliśmy i proszę: pojawiły się reklamy gry. Znaczy będzie wydana. Najbardziej zaskoczony był prezes Digital Multimedia Group, oficjalny polski dystrybutor firmy WIE, która nie wie co robi.

W nieco mniejszej polityce mamy trzy rzeczy. Pierwsza to list otwarty wystosowany przez dystrybutorów gier do tzw. mediów, który jeszcze do nas nie dotarł. Tak jakoś się złożyło, że piszemy dziś ciągle o tym czego jeszcze nie ma, ale w sumie ucieczka do przodu jest według niektórych kandydatów na głowę państwa receptą na sukces, a my aspirujemy do miana ludzi sukcesu, choć na głowę jeszcze nie upadliśmy. List ten ma więc dotyczyć rzetelności dziennikarskiej. Nie odpowiemy na list (aż tak do przodu nie jesteśmy), ale sam pomysł wysłania tego listu dał nam do myślenia. Ponieważ procesy myślowe zachodzą u nas wyjątkowo powoli (no cóż, jak człek nie przyzwyczajony...), więc najprawdopodobniej po raz kolejny spóźniliśmy się z wydaniem numeru. Na szczęście ma być lepiej.

Drugą sprawą jest druga edycja naszego konkursu na najlepszą grę roku. Tym razem zmieniły się kategorie, miejmy nadzieję, że zmienią się gry-laureatki, nie zmieniła się chęć docenienia najlepszych na rynku firm.

Trzecią rzeczą, o której musimy donieść są współorganizowane przez nas Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych, które, mamy nadzieję, przekształcą się w imprezę cykliczną (szczegóły w „Co nowego?" pod dziwnym tytułem „Gambleriada").

Z braku miejsca nie będzie dziś żadnych plotek towarzyskich w stylu, że Emilus rozbił nowo zakupiony samochód, na który oszczędzał od dzieciństwa (później; we wczesnym odłożył na rower) lub że zaprzyjaźnionemu redaktorowi z pisma G. jakiś [...] (w nawias można wstawić dowolny czteroliterowy wyraz uznany potocznie za obraźliwy) pożyczył bezzwrotnie nieubezpieczony samochód.

Zatwierdził do druku odświeżony Triumwirat w niezmiennie wykazującym stały constans składzie dwóch osób wyjątkowo reprezentowanych przez

***Emilusa & Sir Haszaka***

PS. Dziękujemy redakcji B za zauważenie interwencji redakcji C po nieładnym zachowaniu redakcji A.


**REDAKCJA:**
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
**REDAKTOR NACZELNY:**
Marcin Borkowski
**REDAGUJE ZEPSÓŁ**
**STALE WSPÓŁPRACUJĄ:**
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
**WYDAWCA:**
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
**Dział reklamy:** (02) 644-77-37
**DTP:** Studio DTP Wydawnictwa
(02) 644-77-37
**DRUK:** Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń.
**Nakład:** 130.000 egz.
**Dyżur redakcyjny:** czwartek 12-16
**BBS:** 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
**370044-1195-139-11**



## Al Unser Jr Arcade Racing

Odliczanie się zaczęło. To pierwsza gra na PC przeznaczona dla Windows '95. Przenosi nas ona na tory formuły Indy Car, a naszym doradcą ma być Al Unser Jr, tegoroczny zwycięzca wyścigu Indianopolis 500. Urozmaiceniem ma być 10 konkurentów, 15 torów, zmieniające się warunki pogodowe, 4 tryby jazdy i 3 poziomy trudności. Obraz toru, co już uchodzi za standard w tego typu produkcjach, możemy mieć z naszej perspektywy (czyli kierowcy) lub widziany oczami kibica.



***Pałcjusz***

## A IV NETWORK$

Po czterech latach przerwy ukazała się IV część gry „A Train" zaprojektowanej przez japońską firmę Artdink, a sprzedawanej przez Maxisa. „A IV NETWORK$" zaprojektowano przy udziale specjalistów z Infogrames. W nowej wersji znalazło się znacznie więcej budynków, możliwość budowy pod ziemią, dokonywanie poważnych inwestycji komunikacyjnych, wprowadzono budowę komunikacji autobusowej na równi z kolejową. Gra obfituje w digitalizowane filmy, a głównym jej bohaterem (nieobecnym zresztą) jest James Coburn, znany prezenter sieci CNN.

Gra wymaga komputera 486 DX z napędem CD i zostanie wydana w Polsce przez firmę Mirage.



***Sir Haszak***

## Aliens

Firma Mindscape przygotowuje grę, której akcja rozgrywa się w świecie wykreowanym przez serię komiksów Dark Horse. Naszym zadaniem będzie rozwikłanie zagadki stacji B54-C, w której dzieje się coś złego (jak zwykle) i nie za bardzo wiadomo co (jak zwykle). Jakkolwiek gra została nazwana komiksową przygodówką, to screeny które udało nam się zobaczyć wskazują, iż przeważać będzie doomopodobne przemierzanie korytarzy, gdzie mają czyhać różne bestie.

Gra wymagać będzie karty komputera PC-CD, karty graficznej standardu SVGA i mocnych nerwów.



***Pałcjusz***

## Bratwust

Pamiętacie grę Roketz? „Bratwurst" jest do niej podobna. Różni się tym, że zamiast grafiki bitmapowej użyto dwuwymiarowej wektorówki (gdy gracze są blisko siebie, kamera robi efektowne zbliżenia), a grać może do czterech graczy. Każdy z graczy może wybrać inną broń i statek – zabawa jest naprawdę czadowa.

Gra przeznaczona jest dla komputerów Amiga AGA.



***BADJOY***

## The Chessmaster 5000

Inflacja rośnie nie tylko u nas, więc „Chessmastera 4000" zastąpił „Chessmaster 5000". Jak zapewnia firma Mindscape, producent programu, poprawiono w nim nie tylko grafikę na renderowaną, ale również siłę gry, szybką analizę partii, dodano rady trzykrotnego zwycięzcę zawodów w rozwiązywaniu zadań szachowych arcymistrza Johna Nunna.

Program wymagać będzie komputera PC z Windows. Przewidywana jest także wersja na PC-CD.



***Sir Haszak***

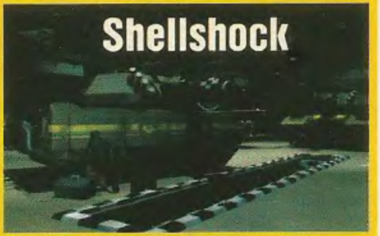
## Cyberforce

Tajemnicza atmosfera gry ma atakować gracza od początku. Co trzeba zrobić? Gdzie jest pszukiwany cyborg? A może to postać, którą kieruje gracz? Wszystkie te zagadki zwolna mają znaleźć rozwiązanie. W ich odkrywaniu będzie pomocny komputer z własnym systemem operacyjnym obsługiwany przez głównego bohatera. Przygodówkę tę, jak twierdzi Mirage, producent gry, można porównać do „Flashbacka". Przewidziane są wersje amigowa i pecetowa.



**Pałcjusz**

## Shellshock



Firma Core Design zapowiada wypuszczenie ścieżki dźwiękowej do swej nowej gry Shellshock. Sama gra będąca trójwymiarową strzelanką pancerną opowiadać będzie o najemniczym oddziale założonym na fikcyjnej wyspie Jackson przez kilku chłoptysiów lubiących zabawę czołgami.

Brytyjska wersja ścieżki dźwiękowej zawierać będzie 7 rapujących kawałków nagranych na 12" płytę winylową. Ma być odgrywana w pubach, stacjach radiowych, będzie promowana w prasie muzycznej. Do amerykańskiej, w której będzie rapował Wiliam Floyd z drużyny San Francisko 49s, planowany jest teledysk w stylu MTV. W niemieckiej wystąpią rapperzy niemieccy. Czy przewidywana jest wersja polska nie wiemy (ale się domyślamy, że nie – jaki rynek, taka wersja).

**Sir Haszak**

## FADE TO BLACK



Jest rok 2190 i zło koleny raz (który to już) opanowanowało Układ Słoneczny. Tym razem przybrało ono postać rasy Morphów, którzy opanowali sztukę zmieniania swych kształtów w sposób niemal dowolny. Ty jako Conrad B. Hart uciekasz z więzienia na księżycu Morph, gdzie byłeś więziony i masz za zadanie zwalczyć wszystkich Obcych. Tak zaczyna się fabuła gry będącej następczynią „Flashbacka". Tym razem świat jest trójwymiarowy, kamera najeżdża na bohatera z różnych pozycji (co znacznie dynamizuje grę), ale odbywa się to kosztem prędkości – PC 486 DX2/66 z 8 MB RAM to minimum (zalecany Pentium 133 MHz).

Grę przygotowuje Delphin Software a wyda Electronic Arts.

**Pałcjusz**

## Rooster

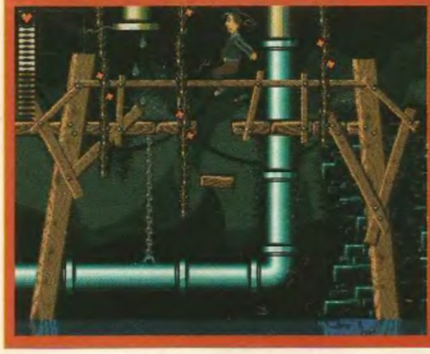
Programiści z TSA przygotowują pecetową wersję amigowego hitu pt. „Rooster". Gra wzbogacona zostanie o animowane intro i wstawki między kolejnymi etapami. Wzbogacone zostaną także efekty dźwiękowe. Jedynie zasadnicza grafiki nie ulegnie zmianie.

Grę wyda firma Mirage.

**Pałcjusz**



## Gate to Freedom



W trzech różnych światach będzie można rozwiązywać zadania logiczno-zręcznościowe zasiadłszy do tej gry przypominającej nieco „Dizzego". Nasz bohater poruszać się będzie w dość mrocznym, ale za to całkiem nieźle narysowanym świecie (co widać na screenie).

Grę wyda firma Mirage w wersjach na Amigę i PC.

**Pałcjusz**

## Quake




Zapowiadany na Święta Bożego Narodzenia „Quake" nadchodzi. Przypomnę, że chodzi o następcę „DOOM-a". Jak na razie Romero (główny programista w ID) udostępnił kilka screenów, na których można sobie obejrzeć świat w nowym wcieleniu. Przyznam, że trochę mnie rozczarowały – są zbyt doomiaste jak na mój gust i mało na nich stworzonek wartych uwagi (bądź ciosu). Poczekamy, zobaczymy, na razie pokazujemy smoka (smoczka?) lecącego gdzieś hen wysoko nad quakowatym zamczyskiem...

**Borek**

## Grand Prix Manager




Microprose prócz udoskonalonej wersji symulatora wyścigów, która według plotek ma się ukazać lada chwila, ma zamiar wydać w listopadzie menedżera Formuły I. Pracujący na PC-CD pod Windows program pozwoli posmakować negocjacji z najlepszymi zawodnikami i producentami silników, pozyskiwaniu sponsorów, wyścigu technologicznego, planowania taktyki wyścigu. Do wyburu będzie opcja szybkiego startu (otrzymujemy gotowy team) jeśli nie będziemy chcieli zakładać swego własnego od początku. Emocje mają być potęgowane przez sceny z najbardziej emocjonujących momentów wyścigów.

**Sir Haszak**

## Pinball World

Już w październiku ma się ukazać nowy pinball firmy 21st Century Entertainment przeznaczony dla PC-CD. Dobrą zabawę ma gwarantować 19 stołów i kilka dodatkowych niepinballowych rozrywek. Stoły te nie mają standardowych rozmiarów i w większości oddają specyfikę kraju czy kontynentu, który prezentują. Pomiędzy rozgrywaniem stołów podróżujemy po świecie rozwiązując różne zadania np. dowodzenie okrętem oceanicznym, nawigowanie łodzią podwodną, wyścigi samochodami sterowanymi radiem. Atrakcji jak widać nie zabraknie.

**Sir Haszak**




## Project Battlefield 2

To tylko tytuł roboczy przygotowywanej przez Mirage doomopodobnej gra przeznaczonej na Amigę i CD32. W porównaniu z częścią pierwszą zajdzie wiele znaczących zmian. Pierwszą będzie tytuł, ale także pełnoekranowy widok, rozbudowana fabuła, możliwości brania różnych przedmiotów niezbędnych do dalszego przejścia i rozmawiania z postaciami. Jeśli wszystkie zamierzenia autorów uda się zrealizować szykuje się supergra.

**Pałcjusz**



## Pechowy prezent

Nareszcie ktoś pokusił się o zrobienie gry rozgrywającej się w szkole (kiedyś „School Daze" i „Back to School" robiły furorę. Tym razem mamy do czynienia z grą zręcznościową, w której przerywnikami będą napisanie klasówki czy zwyciężeniem w „Space Crusaders", prostą grę zręcznościową znaną od narodzin komputerów. Atrakcji jak widać nie zbraknie, a w dobry humor dodatkowo wprawia zabawna grafika.



„Pechowy prezent" będą mogli otrzymać (za pewną odpłatnością oczywiście) właściciele Amig za pośrednictwem firmy Mirage, producenta gry.

**Pałcjusz**




# Steel World

Wydawcą jest firma Mirage.

Już po raz drugi zapowiadamy tę przygodówkę mającą działać na Amidze i PC. Tym razem praca nad nią właściwie została ukończona i gra lada chwila się ukaże (może jeszcze we wrześniu). Legenda jest prosta: po niepowodzeniu w skolonizowaniu innego układu planetarnego na początku XXI wieku Ziemianie zostali podbici przez androidy. By je pokonać, należy zniszczyć ich wodza Tytana.

***Pałcjusz***

Firma **The Avalon Hill Company**, znana ze swych doskonałej jakości produktów o charakterze strategiczno-taktycznym, zapowiedziała na okres powakacyjny kilka tytułów. Z pewnością najbardziej zainteresowani będą osobnicy o skłonnościach zbliżonych do Sir Haszaka – chodzi wyłącznie o startegiczne gry wojenne. Wszystkie produkty mają jeszcze jedną wspólna cechę – wymagania sprzętowe. Chodzi o standartową konfigurację: PC 486DX 33MHz, 8MB RAM, CD-ROM (podwójnej prędkości), SVGA – ot, takie tam.

Już teraz ukaże się **D-DAY: America Invades**, gra będąca trzecią częścią serii „World at War" (dla przypomnienia: Operation Crusader i Stalingrad to kolejno pierwsza i druga



część). Szczęśliwi nabywcy omawianej taktyki będą mogli zmagać się z klasycznymi scenariuszami Utah Beach (z gry „V for Victory"), tym razem, jak zapewniają autorzy, z piękniejszą grafiką, lepszymi danymi kartograficzno-militarnymi, udoskonaloną mechaniką walki. Dodatkowo mają być jeszcze trzy nowe scenariusze, dotyczące krwawego lądowania na Omaha Beach – wszystko ma być rozgrywane na mapie w skali 3km!

**Beyond Squad Leader** to strategia schodząca o poziom niżej w skali dowodzenia (niżej niekoniecznie oznacza mniejszego zaawansowania taktycznego). Dowodzić będziemy grupą żołnie-



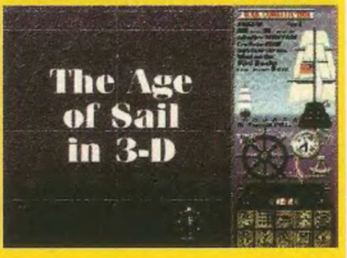
rzy składającą się od 2 do 5 mężczyzn. Każdy z Twoich podopiecznych to osobna jednostka, posiadająca indywidualne zarówno cechy fizyczne jak i psychiczne – a nie tylko siłę ognia i prędkość poruszania się. Gra rozgrywana będzie w czasie rzeczywistym, co urozmaici, a zarazem przybliży zapalonym komputerowym generałom, obraz pola walki z punktu pojedynczych żołnierzy, którzy muszą wykonywać ich rozkazy wydawane w skali globalnej. Scenariusze rozgrywane będą na terenach Normandii (Omaha Beach). Ukaże się na jesień roku 1995.

Początek wieku 21-go przyniesie nowoczesne systemy wojskowe. Cudownymi cackami nowoczesnych sił morskich, będziemy mogli podowodzić z wygodnego fotela admiralskiego 7-ej floty w grze **7TH FLEET**. Jesień ma nam przynieść pełną wersję gry, która zawierać będzie dziesięć wystrzałowych scenariuszy, rozgrywających się



w rejonie zachodniego Pacyfiku – oj, będzie się działo. Cała naprzód!

Kolejna gra osadzona będzie w tym samym środowisku, co „7th Fleet", ale w jakże odmiennych warunkach. **WOODEN SHIPS AND IRON MEN** wprowadzi nas w świat bitew morskich, rozgrywających się w czasach wspaniałych żaglowców, statków z drewna, obsługiwanych przez prawdziwych wilków morskich, wśród których nierzadko zdarzali się piraci. Będziemy mogli objąć dowództwo nad Amerykańskim, Brytyjskim, Francuzkim lub Hiszpań-




skim okrętem , którym przejmiemy z całą załogą, olinowaniem, mapami i żaglami. Na wodzie będziemy musieli wykonywać starannie powierzone przez zwierzchników zadania, w tym te, którem zdarzyły się w przeszłości, ale i własne, stworzone przez nas samych, w zaciszu domowego ogniska. Jako ciekawostkę producenci podają gotowy scenariusz 3 miesięcznego patrolu na Atlantyku. Po przejęciu dowodzenia nad okrętem, pozostanie już tylko pamiętać o: „Kapitan ostatni schodzi ze statku" i „pod groźbą utraty honoru nie poddawaj nigdy statku". Morskie opowieści rozpoczną się dopiero na zimę.

***(emi)***

# Kącik firmowy

**Digital Multimedia Group.** Epidemia ECTS-owa nie ominęła tej firmy, co znaczy że trzeba czekać. Z tematów okołogrowych – pod koniec września firma zamierza otworzyć sklep w Internecie, gdzie można będzie zakupić gry i oprogramowanie CD, a być może także kompakty muzyczne.

**IPS & Licomp.** Obie firmy wyglądają ECTS-u jak żaba dżdżu, w związku z tym NA PEWNO ukażą się wkrótce lub już się ukazały opóźnione: nawalanka „Super Street Fighter II Turbo", przygodówka „Full Throttle", symulator lotu „Air Combat Patrol" oraz trudny do przyporządkowania „Frontier: The First Encounter".

**Mirage.** W firmie nie powiedziano nam nic o nowych zachodnich produktach, które mają być wydane (ECTS, trzeba czekać), za to zasypano nas propozycjami na koniec III kwartału i cały IV. Część z nich znaleźć można w ilustrowanej części „Co nowego?". Pozostałe to: „Invaders" – strategia ekonomiczna z elementami zręcznościowymi, której akcja rozgrywa się w kosmosie (PC-CD); „Upadek kolonii" – strategia z elementami zręcznościowymi i ekonomicznymi; trzeba będzie wydobywać bogactwa naturalne, budować fabryki, dowodzić oddziałami czołgów (A500, CD32); „Franko 2" – nowa wersja przebojowej nawalanki (A500, CD32, PC, PC-CD), „Kolony" – pecetowa wersja znanej gry ekonomicznej, tym razem z renderowaną grafiką i nowymi opcjami; „Ramon's Spell" – przygodówka (PC). Do tego należy dodać pecetowe wersje gier amigowych

**MarkSoft.** Mimo iż informacje zdobywaliśmy przed ECTS-em, firma ma sporo do zaproponowania na okres powakacyjny. Przede wszystkim powinny ukazać się strategie produkcji firmy Impressions: opisywane już przez nas znakomite „High Seas Trader" (A1200, PC) i „Front Lines" (PC, PC-CD), nieco słbszy „Lords of the Realm" i całkiem nowy „Powerhouse" (gra ekonomiczna, w której zarządza się firmą energetyczną). We wrześniu powinna się również ukazać polska gra przygodowa na Amigę „Misja Harolda". W tym miesiącu powinny także się pojawić „Picture Perfect Golf" (PC-CD) i „Civil War" (w odróżnieniu od opisywanej przez nas wersji ta gra będzie z polską instrukcją obsługi; miniencyklopedia wojny secesyjnej pozostała, niestety, w języku angielskim). Na przełom września i października przewidziane jest wydanie znakomitego menedżera piłkarskiego „Ultimate Soccer Manager" (być może w wersji polskiej).

**xland.** Po dłuższym milczeniu wyda dwie przyjemne zręcznościówki: „Jazz Jack Rabbit 3" – kolejna część znakomitej króliczej strzelanki; „Highway Hunter" – strzelanka w stylu „Raptora", ale rozgrywająca się ma szosie. Obie gry zostaną wydane na PC.

**W dniach 27-29 października bieżącego roku odbędą się w Warszawie w kinie Capitol (ul. Marszałkowska 115) I Targi Gier Komputerowych „Gambleriada". W zamierzeniu Agencji Greit, organizatora imprezy, mają się one stać pierwszą imprezą targową z prawdziwego zdarzenia poświeconą wyłącznie grom komputerowym. W programie znaleźć się mają m.in. ogólnopolski turniej „Mortal Kombat", spotkanie „okrągłego stołu" środowiska producentów, dystrybutorów i dziennikarzy związanych z grami, na którym zgromadzeni będą dyskutować o problemach rynku rozrywki komputerowej w Polsce. Atrakcją będzie z pewnością Jaskinia Gier, w której polscy dystrybutorzy pokażą nowinki przywiezione z Londynu, każdy zaś będzie mógł obejrzeć, dotknąć i pograć w oryginalne wersje gier (wiemy, że nie wszyscy już mieli to szczęście), a koniec będzie można wziąć sobie płytkę CD z demonstarcyjną wersją jakiejś gry. Przewidziane są też liczne konkursy i możliwość zakupu gier po promocyjnych cenach. Tyle z oficjalnego komunikatu.**

**Całkowicie nieoficjalnie możemy poinformować, że na „Gambleriadzie" na stoisku TOP SECRET odbędą się wstępne eliminacje do I Mistrzostw Polski Gier Komputerowych o Puchar TOP SECRETU (w skrócie MPGKPTS). Same mistrzostwa rozegrane zostaną w Warszawie w salach Wojskowej Akademii Technicznej w dniach 27-29 listopada. Każ-**

# INTEL OUTSIDE 2



W dniach 29-30 sierpnia, w warszawskim klubie „Stodoła" odbyło się już po raz drugi copy party pod nazwą INTEL OUTSIDE. Organizatorami były amigowe grupy Union i Mystic, nie jest więc dziwne że impreza była przeznaczona dla posiadaczy komputerów Amiga (choć znalazł się też C64, a nawet PC).

Na party przyjechało około tysiąca uczestników, co uczyniło warszawski zlot największym w Polsce, a zarazem przysporzyło nieco problemów. Wąskie gardło stanowiła rejestracja, przez co niektórzy zanim weszli do środka musieli odczekać kilka godzin w zniecierpliwionym tłumku. Poza tym organizację uważam za dobrą. Przez cały czas imprezy coś się działo ta, że na nudy nie pozostawało wiele czasu. Przez całą imprezę w specjalnym pomieszczeniu wyświetlane były japońskie filmy rysunkowe. W głównej sali na BigScreenie pokazywano dla odmiany teledyski oraz animacje robione na różnych komputerach, przy czym największym zainteresowaniem cieszyły się oczywiście te robione na Amigach. W między czasie na scenie odbywały się różne szalone konkursy (między innymi picie Coli na wyścigi, przeciąganie liny, taniec, śpiew itd, itp.), w których mógł wziąć udział każdy, nawet nie znający się na komputerach. Nie były one zbyt trudne, ale warto było w nich wziąć udział, gdyż oprócz wspaniałej zabawy można było wygrać nagrody w postaci gier, programów użytkowych i CD-ROM-ów. W nocy odbył się koncert Daniela i zespołu Jamrose, przy którym wiele osób wspaniale się bawiło.



Oczywiście najważniejsze na copy party są tradycyjne Compo. Tym razem oprócz obecnych na wszystkich imprezach konkurencji pojawiły się dwie nowe 4KB Intro kompo, na którym autorzy prezentowali swoje produkcje, które nie mogły być dłuższe niż 4KB, i Video Demo Compo, w którym pokazywano przygotowane na Amigach prezentacje. W tym drugim konkursie wystawiono cztery prace. Wyraźnie wybiła się produkcja grupy Union, która pobiła wszystkich innych znakomitym zgraniem obrazu z muzyką, a przede wszystkim profesjonalnym poziomem technicznym.

W innych konkurencjach oddano mnóstwo prac, których poziom był raczej wysoki (z wyjątkiem muzyczek). Natomiast demo compo przerosło moje najśmielsze oczekiwania. Okazało się, że poziom od ostatniego party niesamowicie wzrósł. Kilkanaście prac było na naprawdę bardzo wysokim poziomie, tak że trudno było ocenić, które z nich są najlepsze, a moim zdaniem wiele z nich mogło śmiało konkurować z najnowszymi zachodnimi demami.



Podsumowując party należy uznać za udane. Poziom prac był naprawdę bardzo wysoki wszyscy bawili się świetnie i miejmy nadzieję, że spotkamy się za rok na Intel Outside 3, na które organizatorzy zapraszają już dziś.

***JETBOY/ELYSIUM***

# Gambleriada

**dego dnia będzie rozgrywana jedna konkurencja, w której po całodniowych zmaganiach wyłoniony będzie mistrz. Rywalizacja będzie odbywała na komputerach PC w następujących kategoriach: walka na symulatorze lotu, mordobicie i kategoria open, w której zawodnik będzie grał na jednej z 5 (prawie) dowolnych zręcznościówek. Poniżej drukujemy tytuły gier. Właśnie spośród nich będziemy losować te, na których zawodnicy zagrają w mistrzostwach. Warto się więc z nimi zapoznać i potrenować.**

**Symulatory:**
**1. „1942" (IPS)**
**2. „Fighter Wing" (Digital Multimedia Group)**

**Nawalanki:**
**1. „Super Street Fighter II Turbo" (Licomp)**
**2. „Ultimate Body Blows" (MarkSoft)**
**3. „FX Fighter" (CD-Projekt)**
**4. „Mortal Kombat II" (Mirage)**
**5. „One Must Fall 2097" (xland)**

**Kategoria open:**
**1. „Drug Wars" + Game Gun (CD-Projekt)**
**2. „Descent" (CD Projekt)**
**3. „Project X" (MarkSoft)**
**4. „Alien Breed" (MarkSoft)**
**5. „Sensible Soccer" (MarkSoft)**
**6. „Lamborghini" (Mirage)**
**7. „BC Racers" (Mirage)**
**8. „Zool 2" (Mirage)**
**9. „Litil Divil" (Licomp)**
**10. „Dark Forces" (IPS)**
**11. „Need of Speed" (IPS)**
**12. „Epic Pinball III" (xland)**
**13. „Flipper" (xland)**

**Ci, którzy wygrają eliminacje na „Gambleriadzie" będą zawodnikami rozstawionymi w eliminacjach mistrzostw (i otrzymają nagrody). Oczywiście wszyscy, którzy nie będą mogli przyjechać na „Gambleriadę", będą mogli wziąć udział w eliminacjach wstępnych już podczas mistrzostw.**

**Dokładny regulamin mistrzostw, godziny ich rozgrywania, dni, w które są rozgrywane poszczególne kategorie i nagrody, jakie są przewidziane dla zwycięzców opiszemy w następnym numerze w dziale „Co nowego?".**

**Redakcja**

# Uniwersytet GRACZA

Po tym, jak w poprzednim numerze potraktowany został temat historiografii gier komputerowych, w redakcji rozdzwoniły się telefony. Najpierw zadzwonił Haszak i powiedział, że taki tekst to on pisze między siusianiem a myciem zębów jak idzie spać. Potem zadzwonił Emil i powiedział to samo, ale zupełnie innymi słowami, nie nadającymi się do druku. Trzeciego telefonu nie było, bo Naczelny akurat pojechał na urlop.

W tej sytuacji nie pozostaje nic innego, jak zawrócić Wisłę kijem, wyjaśnić, że poprzedni wykład miał być jak najbardziej skrótowy, żeby nie zajął całego numeru, ale skoro nie znacie się na rzeczy i nie potrafić docenić głębi tamtego skrótu, zajmę się tematem raz jeszcze. Nieco głębiej, tak mniej więcej na sześć stóp pod ziemią. Przyjrzyjmy się więc nieco dokładniej kategorii

**zręcznościówek.**

Przypomnę – w tym worku umieściłem równocześnie klasyczne strzelanki, platformówki, flippery, mordobicia itd. Prawdę rzekłszy niewiele się w tej dziedzinie zmienia. Od lat w zręcznościówkach 95% zadania gracza sprowadza się do wyczucia momentu, w którym należy naciskać odpowiednie klawisze i to jest właściwie sposób na ich rozpoznawanie (i zdefiniowanie). Podział na różne typy zależny będzie od celu, jaki stoi przed naciskanym klawiszem – czasem będzie to wywalenie serii z hiper-ultra-bum-pulemiota, czasem zadanie pięścią decydującego ciosu, kiedy indziej chluśnięcie wodą z niesionego wiaderka. Wszystkie warianty są tu dopuszczalne, wszystko zależy wyłącznie od inwencji autorów gry. Naszym zadaniem jest dotarcie do końca kolejnego etapu, zbierając po drodze jak najwięcej punktów, bonusów, dodatkowych elementów wyposażenia, amunicji, żyć, serduszek, puszek, pędzli i frędzli. W przerwach między etapami czasem możemy się dowiedzieć, że okrutny Zgrzyxmwół uciekł jeszcze dalej i będziemy go teraz gonić pod powierzchnią planety Ytukpudyt.

Istnieje kilka, może kilkanaście typów zręcznościówek, z których każda mogłaby zasłużyć na dodatkowe omówienie – są to mordobicia, różne warianty gier sportowych, zręcznościówki z elementem logicznym (takie jak „Tetris", czy polski „Kret"), gry w typie „Arkanoida" – odbijanie piłeczki rozbijającej ścianę, „Asteroids" – strzela się do planetoid i meteorów latając małym statkiem kręcącym się po całym ekranie, są gry w stylu „Diggera" i „Boulder-Dasha", w których zbiera się elementy otwierające przejście unikając równocześnie zasypania i zjedzenia przez różne paskudztwa (tu element logiczny często też odgrywa znaczącą rolę, jako że łatwo można zablokować sobie dostęp do przejścia lub niezbędnych przedmiotów), czy wreszcie najeźdźcy („Invaders") – nadlatujące z góry obce statki, do których strzelamy z dołu ekranu, na ogół ukrywając się początkowo za jakimś murem, znikającym z wolna w miarę jak trafiają go pociski nasze i Obcych.

Przy okazji zręcznościówek warto zwrócić uwagę na jeszcze jedną rzecz. Sporo gier, które można by zaliczyć do innych kategorii, po bliższym przyjrzeniu się okazuje się być zręcznościówkami. Dotyczy to zwłaszcza różnych symulatorów. O ile w przypadku symulatorów pojazdów kosmicznych sprawa jest w miarę oczywista (trudno mówić o symulowaniu pojazdu, którego nie ma), o tyle w przypadku takiego „Commanche" czy „Retaliatora" (X29) temat jest trochę bardziej skomplikowany – w końcu obie te gry nazywają się symulatorami istniejącego sprzętu. Sęk w tym, że o symulacji jest sens mówić wtedy, kiedy pilotowany przez nas pojazd zachowuje się w sposób zbliżony do oryginału i steruje się nim w sposób mający jakiś związek z rzeczywistością. Jeżeli tak nie jest, lepiej taką grę zakwalifikować do strzelanek (jeżeli już ktoś czuje silną potrzebę szufladkowania, dla mnie gry dzielą się na trzy typy – dobre, takie sobie i dziadowskie).

Klasycznych zręcznościówek robi się ostatnimi czasy nieco mniej, jako że są one z wolna wypierane przez gry bardziej rozbudowane – takie mieszańce. Najklasyczniejszym przykładem mógłby być „Doom", „Bioforge" albo „System Shock", ale i „X-Wing" czy „Tie Fighter" łapią się do tej kategorii. W trzech pierwszych mamy nie tylko do czynienia z elementem zręcznościowym, ale i z dodatkowymi wątkami czy to przygodowymi, czy wy-

**Zręcznościówki:**



**„Jet Set Willy"** – najklasyczniejsza




z klasycznych platformówka (a może komnatówka? Znowu trudno ocenić z czym mamy do czynienia). Sterując Willym należało obejść jego dom i znaleźć kilkanaście przedmiotów niezbędnych do ukończenia gry.

**„JetPack"** – też klasyka! Całe zadanie sprowadza się do strzelania do



wszystkiego, co się rusza aż do momentu, w którym pojawią się wszystkie potrzebne elementy rakiety i paliwo – a wtedy start i następny poziom, różniący się jedynie wyglądem i zachowaniem przeciwników.

**„Attic Atac"** – pośredni między „JetPackiem" a „StarQuake" – coś więcej niż samo ganianie i rzucanie toporkiem, coś mniej niż 512 bodajże




ekranów mapy i kilka(naście) dodatkowych gadżetów.

**„StarQuake"** – ileż to kiedyś potrafiono upakować w 48 kilobajtach. Tym



razem zadania polega na znalezieniu wszystkich elementów potrzebnych do naprawienia rakiety, jednak w porównaniu z „JetPackiem" nastąpiły bardzo duże zmiany – głównie dotyczące rozbudowania gry i urozmaicenia zadania. Pojawiły się teleporty przenoszące nas z miejsca na miejsce, klucze umożliwiające przejście przez niektóre zapory itd.

magającymi mniej lub bardziej logicznego myślenia. W dwóch pozostałych oprócz zręczności palców potrzebne jest jeszcze trochę myślenia nad tym JAK zakończyć misję sukcesem, czyli odrobina planowania i taktyki (w czasach, kiedy „X-Wing" był nowością – a może był to „Tie" – siedzieliśmy z Gawronem przy komputerze zaczynając po kilka razy tę samą misję i zastanawiając się – najpierw zaatakujemy tego, a potem uciekniemy tam, a może jednak najpierw uciekniemy i poczekamy aż przylecą tamci... To już nie jest strzelanie do wszystkiego, co się rusza, jak w starym, dobrym „Jet-Packu"!)

Teraz już chyba możemy zręcznościówki uznać za zaliczone i ruszyć dalej, w kierunku następnej wielkiej kategorii gier, jakimi są

**przygodówki.**

Właściwie czym jest ta osławiona przygodówka? Najprościej będzie podać najbardziej charakterystyczne elementy, wyróżniające te gry spośród innych. W każdej grze występuje jeden bądź kilku obsługiwanych przez nas bohaterów i zwykle stoi przed nimi jasno sprecyzowane zadanie – trzeba ratować Królestwo, Ziemię, Układ Słoneczny, Galaktykę, Wszechświat itd, itd. Praktycznie zawsze ma się do swojej dyspozycji kilka poleceń, a także kieszeń na znajdowane/kradzione/kupowane przedmioty. No i wreszcie, aby grę zakończyć, należy rozwiązać kilkadziesiąt problemów, znaleźć zastosowanie dla większości znajdujących się w grze przedmiotów i (często) odpowiednio pogadać ze spotkanymi osobnikami. Co istotne, w odróżnieniu od innej wielkiej grupy gier (RPG), postać, której poczynaniami sterujemy nie jest opisana liczbowymi parametrami określającymi donośność płucia i szybkość mnożenia w pamięci trzycyfrowych liczb ze znakiem.

Przy takim sformułowaniu zagadnienia, do kategorii przygodówek łapią się przede wszystkim tekstówki – gatunek obecnie wymarły, znany jedynie z wykopalisk. Najstarszy znany mi przedstawiciel rodziny działał już w latach sześćdziesiątych na wyposażonych w terminale komputerach klasy mainframe (czyli takich naprawdę dużych, albo i jeszcze większych). Najszerzej znanym przedstawicielem tekstówek był chyba „Hobbit" – wprawdzie dysponujący już jakąś grafiką, ale ze sterowaniem opartym w całości o teksty poleceń wpisywane z klawiatury. Do tej samej kategorii należały polska „Puszka Pandory" i „Hibernatus". Gry czysto tekstowe nie utrzymały się długo, szybko wyparte przez takie, w których sterowanie postacią spacerującą po ekranie odbywało się za pomocą kursorów, choć pozostałe komendy wymagały użycia klawiatury. Następnym etapem było już używanie samej myszy, zresztą o ewolucji interfejsu użytkownika niedawno pisaliśmy przy okazji przeglądu przygodówek.

Na dobrą sprawę przygodówki zaczęły się z komputerami szesnastobitowymi, czyli po pojawieniu się Amigi i peceta z ich stacjami dyskietek. Po prostu dobra przygodówka musi zajmować sporo miejsca – głównie grafika i ścieżka dźwiękowa.

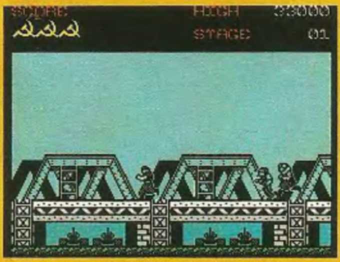
Skoro już o przygodówkach mowa, nie sposób pominąć nazw dwóch firm. Jedna to Sierra, z której wyszła większość wielkich cykli – „Space Quest", „Kings Quest", „Police Quest" i wszystkie części „Larry'ego", druga to Lucas Arts, producent gier o Indiana Jonesie i obu części „Monkey Island".

Jak już wspomniałem przy zręcznościówkach, istnieje sporo gier z pogranicza, w których mieszają się elementy charakterystyczne dla kilku różnych typów. O kilku z nich była już mowa (np. „System Shock"), ale warto wspomnieć jeszcze kilka tytułów, nie tylko starych, ale i całkiem nowych. Najlepszym dowodem na to, jak bardzo pośredni jest w nich sposób potraktowania tematu jest to, że nie mogę się zdecydować gdzie je umieścić, dlatego też wspomniałem o nich raz przy zręcznościówkach, drugi raz tutaj. Wprawdzie nie we wszystkich z tych gier można pogadać ze spotykanymi osobnikami, ale i przedmioty, które się znajduje, należy wykorzystać w odpowiedni sposób, i sterowanie postacią krążącą po ekranie odbywa się za pomocą kursorów lub myszy, i kieszeń, i zadanie, i problemy – i czasem trzeba jeszcze komuś dać po mordzie. Poza ostatnią, wszystkie pozostałe cechy wymieniałem już opisując przygodówkę jako taką.

**„Invaders"** – z góry lecą takie niedobre, przymierzające się do pod-




boju Ziemi, my z dołu, zza murka, jako Ci dobrzy, usiłujemy ich zestrzelić. Temat co jakiś czas powracający, w coraz lepszych wydaniach graficznych.



**„Green Beret"** – jak to mawia nasz znajomy, Junior – „cały czas w prawo". Na końcu każdego poziomu są jacyś zakładnicy, ale stanowią oni tylko pretekst do biegu z przeszkodami. Żywymi.

**„Chaos Control"** – najedź kursorem myszy i zabij – ot i cała filozofia.



Praktycznie to samo, co hit sprzed lat „Operation Wolf".



**„Jazz Jack Rabbit"** – szybka, świetna grafika, wiele planów, tu skoczyć, tam ominąć, temu wskoczyć na głowę, tamtego trafić landrynką albo czymś innym. Właściwie – ze względu na sposób poruszania się po ekranie – „Jazz" to platformówka, tak samo jak „Aladdin", „Zool" czy „Soccer Kid".

**„Raptor"** – cały czas do góry, schemat stary jak świat (no, może jak automaty i komputery); kolejne wersje



różnią się na ogół tylko jakością grafiki i dźwięku. Z założenia na końcu poziomu znajduje się taaaaaaki boss, którego załatwienie jest równoznaczne z przejściem dalej.

**„Astro Fire"** – bardzo kolorowe i starannie zrobione „Asteroids" – po-



za świetnym dźwiękiem i znakomitą grafiką niczym nie różniące się od ośmiobitowych pierwowzorów.

**„Tetris"** – ze względu na łatwość implementacji doczekał się wielu wersji. Tu – nasza, z zapowiedzi numeru.



**„Supaplex"** – czyli taki trochę lepszy „Digger". Zasady bez zmian, tylko




grafika lepsza – choć akurat tutaj ciągle jeszcze szesnastokolorowa.

**Flipper** – temat stary i dosyć oklepany. Tu w wersji firmy 21st Century,



mającej na tym polu największe osiągnięcia.

## Przygodówki:

**„Puszka Pandory"** – sam tekst, grafiki tyle co kot napłakał. Niemal kla-




syczna w sposobie realizacji tekstówka

**„Hobbit"** – klasyka, nie tylko ze względu na sposób realizacji, ale i niegdysiejsze powodzenie na rynku. Wszystkie polecenia wydawane z kla-




wiatury, w niektórych lokalizacjach oprócz tekstowego opisu pojawiały się obrazki.

**„Maniac Mansion I"** – też klasyka, gra z bardzo fajnym (i specyficznym) poczuciem humoru. Jak wiele innych,




doczekała się dalszego ciągu w postaci „Maniac Mansion II" („Day of the Tentacle").

**„Larry II"** – sterowanie częściowo kursorami (lub myszą, wtedy będącą




jeszcze czymś nowym i rzadko spotykanym), częściowo tekstem wpisywanym z klawiatury. Widać, że to tylko 16 kolorów.

**„Heart of China"** – 256 kolorów, chyba po raz pierwszy gra oparta o wskanowane zdjęcia. Potem nawet



animacje postaci zaczęto robić w oparciu o skanowane filmy, ostatnio coraz częściej próbuje się do tego celu zatrudnić programy do ray-tracingu.

**„Indiana Jones"** – nie ma wielu gier z bardziej klasycznym systemem sterowania (i scenariuszem). Akurat tutaj źródłem inspiracji były przygody filmowego bohatera, jednak w świecie



przygodówek istnieją również postacie, które dorobiły się własnej sławy nie wchodząc nigdy na ekran kinowy.

**„TeenAgent"** – polskie podejście do tematu. Technicznie poziom sprzed lat dwóch mniej więcej (raczej



więcej), z dość klasycznym sposobem sterowania.

**„Prisoner of Ice"** – z najświeższych „osiągnięć" w dziedzinie przygodówek. Większość animacji liczona, ale niektóre obrazki malowane. Wyso-




ka rozdzielczość, wszystkie teksty gadane przez głośniczki, ale zabawa znacznie marniejsza niż kilka lat temu.

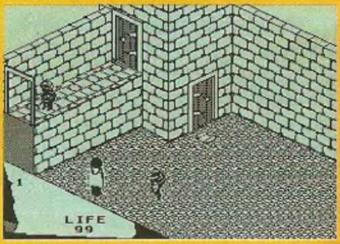
## Pośrednie:

**„Knight Lore"** – w swoim czasie chyba najpopularniejsza gra 3D na



Spectrum. Dominuje wątek zręcznościowy, cała reszta sprowadza się do znalezienia kilku odpowiednich przedmiotów.

**„Fairlight"** – z bardzo ciekawym sposobem tworzenia grafiki, ale to temat na inny wykład. Tu z kolei było




sporo zagadek do rozwiązania i to one dominowały nad elementem zręcznościowym.

**„Alone in the Dark"** – oba wątki tak samo ważne. Bez znalezienia i odpowiedniego użycia różnych przed-



miotów nie ma co liczyć na zakończenie gry, jednak trzeba też się wykazać umiejętnościami czysto manualnymi podczas walk z duchami.

**„Bioforge"** – elementy zręcznościowe mieszają się z przygodowymi, do te-



go stopnia, że czasem nie wiadomo czy bić, czy uciekać. W konferencjach e-mailowych poświęconych grom wiele razy pojawiały się pytania o to jak pokonać kolejny etap gry – odpowiedzi były różne, od „kop aż do skutku", po „wjedź na najwyższy poziom i przesuń wajchę".

**„Another World"** – bardziej zręcznościówka, ale kolejność wykonywania niektórych czynności (ba, kolejność zmieniania kierunków w których się biegnie w różnych momentach) ma



decydujące znaczenie dla zakończenia wszystkich etapów gry.

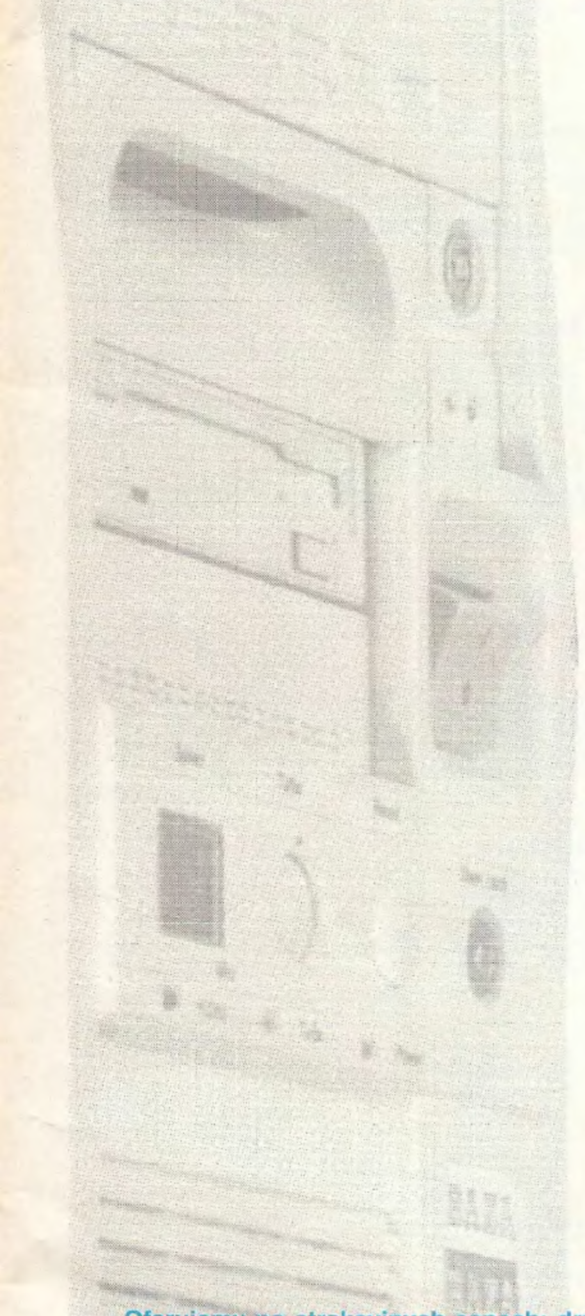
***...i to już koniec.***

# KOMPUTERY
# BAZA

intel inside

- intel. Płyty 486 PCI i PENTIUM PCI
- Microsoft legalne oprpogramowanie
- Niezawodne, Tanie

✔ 2 lata gwarancji, ✔ 3 lata bezpłatnego serwisu na terenie całego kraju, ✔ telefoniczny support techniczny



## Komputer BAZA

| dla ucznia | multimedia | profesjonalny |
|---|---|---|
| *486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB monitor color 14" LR, SVGA, klawiatura, DOS 6,22* | *486/66, 4 MB RAM, LB, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, CD-ROM, karta dźwiękowa, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB LB, klawiatura, DOS 6,22* | *Intel Pentium 90, 8 MB RAM, PCI, mini-tower, FDD 1,44 HDD 540 MB, monitor color 14" LR, SVGA, grafika 1 MB PCI, klawiatura, DOS 6,22* |
| **2354,-** | **2934,-** | **3977,-** |

## RATY!

| | dla ucznia | multimedia |
|---|---|---|
| 1 wpłata | 861,- | 1455,- |
| 12 rat po | 222,- | 375,- |

**Oferujemy po atrakcyjnych cenach: drukarki HP i akcesoria, fax/modemy, akcesoria sieciowe i oprogramowanie**

**Białystok**
ul. Bema 102
tel. 42 88 92

**Bielsko-Biała**
ul. Wyzwolenia 7
tel. 14 74 42

**Bydgoszcz**
ul. Karłowicza 26
tel. 41 72 87

**Gdańsk**
ul. Grunwaldzka 481
tel. 52 50 11 w. 285

**Gdynia**
ul. Śląska 35/37 p. 319
tel. 21 18 08

**Katowice**
ul. Jesionowa 9A
tel. 58 20 62

**Kielce**
ul. Leśna 1
tel. 42 972

**Kraków**
ul. Racławicka 56
tel. 34 32 17

**Lublin**
ul. Narutowicza 62
tel. 20 317

**Łódź**
ul. Jaracza 19
tel. 30 21 74

**Olsztyn**
al. Warszawska 79/81
tel. 27 01 73

**Poznań**
Osiedle na Murawie 3
tel. 21 32 57

**Rzeszów**
ul. Staszica 15B
tel. 42 722

**Szczecin**
ul. Konopnickiej 25
tel. 87 83 05

**Toruń**
Szosa Chełmińska 128
tel. 266 51

**Wrocław**
ul. Jedn. Narod. 43/45A
tel. 21 31 94

**Warszawa**
ul. Powsińska 22A
tel. 642 19 14
ul. Popiełuszki 19/21
tel. 33 90 30

**Zielona Góra**
ul. Sikorskiego 60/1
tel. 27 02 23









# Prisoner

Jak wiadomo, nie od dzisiaj zresztą, Francuzi to taki naród, co wszystko robi po swojemu. Nie będę wnikał w co pikantniejsze szczegóły, ale taka jest prawda. W świecie gier też to widać – to oni napisali „Another World", „Robinson's Requiem", „Magic Carpet" czy „Alone in the Dark". Wszystkie te gry były w swoim czasie czymś naprawdę nowym i ciekawym. Nie wynika z tego niestety, że Francuzom dobrze idzie we wszystkich dziedzinach gier – zwłaszcza do przygodówek jakoś nie mają moim zdaniem szczęśliwej ręki.

„Prisoner of Ice" został wyprodukowany przez Infogrames – tę samą firmę, która trzy razy już uraczyła nas czarną magią i duchami w „Alone in The Dark". Tym razem na tapecie znalazł się Lovecraft i kult Cthulhu (wymawianego w całej grze *kAthulu*, z silnym akcentem na to A). Ponieważ tego typu rzeczy śmieszą mnie raczej niż straszą, nie będę się wypowiadać na temat wątku, żeby nie psuć zabawy miłośnikom Onych Wielkich, którzy rządzili światem nim pojawił się na nim człowiek... Zajmę się samą grą jaką taką.

* * *

Cała historia zaczyna się (mniej więcej) od ataku bomb głębinowych na okręt podwodny, którym brytyjska marynarka przewozi norweskiego badacza Hamsuna i skrzynie z bliżej na razie nieokreśloną zawartością. Po ataku bombowym okręt zostaje uszkodzony i topi się lód pokrywający skrzynie. Więzień lodu wychodzi na swobodę.

Zdejmij ze ściany gaśnicę i zgaś nią pożar. Wejdź do centrali okrętu, wyjmij z szuflady jej zawartość, pogadaj z Driscollem. Przejdź do kabin załogi, podnieś leżący na stoliku medal św. Krzysztofa, wyślij Wayne'a do centrali. Zahipnotyzuj Hamsuna medalem i nagraj to, co zaintonuje. Zejdź na dół do przedziału torpedowego i weź flarę. Wróć do centrali. Gdy pojawi się więzień lodu, puść mu nagranie. Użyj książki kodowej w celu uruchomienia radia. Zdejmij z wyrwanych drzwi koło, weź od Driscolla walkie-talkie i zejdź do maszynowni. Na podłodze leży klucz francuski (jak to we francuskiej grze). Uruchom wyciągarkę i pokieruj Driscollem tak, żeby uwolnić Simona. Spróbuj od niego wyciągnąć informacje o częstotliwości, na jakiej trzeba się połączyć z marynarką. Teraz możesz już nadać SOS. W kabinie załogi znajdziesz toporek, raki i kamizelkę ratunkową. Dzięki rakom będziesz mógł przejść po lodzie i wyjąć pistolet używając klucza. Wróć do centrali, rozbij toporkiem pokrywę skrzynki z przewodami i tak ustaw przełączniki, żeby do wszystkich złączy na górze dopłynął prąd. Zejdź do przedziału torpedowego, włóż kółko w otwór i kręć, aż zniknie woda. Otwórz wyrzutnię torped i każ Driscollowi strzelić. W ten sposób znalazłeś się w bazie na Falklandach.

Po rozmowie z kapitanem Searsem weź papierosy z biurka i pół naderwanej kartki papieru. Kiedy przyjdzie kwatermistrz Quincy i da Ci duty roster (czy ktoś ma pomysł jak to przetłumaczyć na polski?) będziesz mógł wyjść. W pokoju obok nad czajnikiem odkleisz zdjęcie od tego czegoś czego nie umiem przetłumaczyć (choć sens jest zupełnie zrozumiały). Kiedy zostanie ogłoszony alarm, będziesz mógł zabrać szpulę z filmem leżącą na stole wartownika. Idź do sali z ekranem i poproś o wyświetlenie filmu. Będzie Cię to kosztowało paczkę papierosów, ale w końcu żaden to problem. Zresztą palenie jest szkodliwe. Zdejmij z półki książkę i przyłóż do niej znalezioną wcześniej kartkę, zapisz koniecznie cały numer. Wróć do gabinetu Searsa i otwórz (korzystając z zapisanego przed chwilą numeru) sejf ukryty za obrazkiem, weź z niego wszystko jak leci, nie ma tego zresztą dużo. Na stole leży blankiet przepustki, przyklej do niego zdjęcie i przystaw pieczątkę – możesz zjechać do piwnicy.

Pogadaj ze strażnikami, wejdź do rupieciarni i zabierz starą puszkę. Wejdź do poczekalni i poproś siostrę o widzenie z lekarzem. Powiedz mu, że boli Cię żołądek i pokaż puszkę. Kiedy wyjdzie, podnieś z jego biurka książkę. Pokaż ją teraz w drzwiach do zbrojowni, a zostaniesz wpuszczony do środka. Zdejmij ze ściany gaśnicę, wyjmij palącego się papierosa z popielniczki i wrzuć go do kosza na śmieci, po czym schowaj się w ciemnym kącie. Kiedy zostaniesz sam, zgaś śmietnik i wejdź do sąsiedniego pomieszczenia, tylko po to, żeby dowiedzieć się, że kartoteka jest pusta. Po chwili z powrotem znajdziesz się w gabinecie Searsa, który wyśle Cię na Victorię.

Tym razem akcja nie będzie zbyt skomplikowana – podnieś kabel i zrób z niego poręcz, wyjmij ze schowka dwa metalowe elementy i połącz je ze sobą. Powstałego klucza użyj do otwarcia mostka i wejdź do środka. Notatki Hamsuna leżą w szafce w przedziale załogowym. Po ich wyjęciu i wyjściu do centrali spotka Cię przykra niespodzianka – użyj klucza w celu uruchomienia systemu autodestrukcji i uciekaj tak szybko, jak się da.

W izbie lekarskiej (po zakończeniu całej sekwencji animacji) podnieś ze stołu Trevora igłę i idź do gabinetu Searsa. Wbij igłę w mapę, weź wszystko, co się da, ze schowka i leć z powrotem do izby chorych, gdzie kamień Mnar pomoże załatwić sprawę. Wylądujesz (dosłownie) w Buenos Aires (a może w Rio de Janeiro, nie ma to większego znaczenia). Pogadaj z facetem za biurkiem, a potem z panem Jorge. Nie będziesz raczej miał za dużego udziału w toczących się wydarzeniach. Twoja kolej przyjdzie dopiero w bibliotece za szklanymi drzwiami. Podnieś laskę ślepca i kilka leżących luzem książek, potem wyciągnij pojedynczą książkę z półki pod maską. Piętro wyżej napraw laską drabinę, jeszcze wyżej ustaw na wolnym miejscu wszystkie trzy książki w odpowiedniej kolejności. Na samej górze nie daj się zwariować i od razu kliknij na prawej krawędzi ekranu. Przesuń pierwszy posążek z prawej strony, wyjmij klucz ze schowka i otwórz nim drzwi na taras. Skacząc z posągu na posąg idź w prawo i obejrzyj dokładnie, co trzyma w ręku dyskobol. Pojawi się (po raz pierwszy, ale nie ostatni) Obersturmfuhrer Dietrich. Chcąc nie chcąc po raz kolejny zmienisz miejsce pobytu.

Teraz istotna będzie sprawność przeprowadzania kolejnych działań. Weź wszystko, co leży na stole, poczekaj aż wartownik nie będzie do Ciebie zaglądać i wyskrob dziurę w ścianie między Twoją celą a celą Parkera (po lewej). Jeżeli nie zostaniesz przyłapany na rozmowie z nim, kiedy strażnicy wyprowadzą wszystkich, pojawi się u Ciebie Dietrich. Podnieś taboret, zwiń daną przez Dietricha kartkę w kulkę i zatkaj nią umywalkę, przesuń stół na środek pokoju. Kiedy wejdzie strażnik, maźnij go taboretem przez łeb, zabierz mu klucze i zamknij się w celi od środka. Postaw stół z powrotem na środku, na nim taboret i odkręć łyżką kratę szybu wentylacyjnego. Idź w prawo do oporu.

Kiedy wypadniesz z szybu przesuń sterczący stalagmit (dla tych, którzy nigdy nie mogą zapamiętać co stoi na dole, a co wisi na górze, czyli które jest stalaK-












**PRISONER OF ICE**

INFOGRAMES '95

MIRAGE



PC 386 - CD

tyt, a które stalaGmit – widzieliście kiedyś, żeby się G*.* sufitu trzymało?), podnieś oba kamienie szlachetne i włóż je w oczy głowy. Właź do środka.

Podejdź do wagonika, wyjmij z niego żelazny pręt. Podważ nim luźny kamień, a kiedy lawa wyleje się na podłogę zanurz w niej pręt. Rozżarzonym prętem odmrozisz bez problemu kółko. Potem wystarczy pchnąć wagonik i uciekać. Pręt posłuży raz jeszcze tym razem do zablokowania śmigła z wentylatora.

Kiedy Dietrich skończy gadać, wyskocz przez kratę i przeczytaj inkantację z kartki, którą dostałeś od Jorge. Bum! Minęło sto lat.

Pozbieraj wszystkie przedmioty z podłogi i bateryjkę ze stołu. Posłuchaj co ma do powiedzenia Parker w komputerze. Włóż bateryjkę do gniazda, uruchom skaner i włóż do niego po kolei posiadane elementy. Dostałeś do ręki potężną giwerę, więc skorzystaj z niej i rozwal kamień zasłaniający szafę. Zabierz kamień i dysk, właź w Słoneczną Bramę i użyj dysku na swojej osobie.

Znowu użyj inkantacji i pogadaj z towarzystwem. Znowu skorzystaj z bramy i załatw tego gościa, którego załatwiłeś już wcześniej (proste, jak to przy podróżowaniu w czasie). Wylądujesz w jaskini Norackamousa. Pociągnij za sznurek, po czym ustaw kamienie w następującej kolejności: u góry – Nyarlathotep, Prisoner, Cthulu, Dagon; u dołu – Fire, Ice, Air, Water. Połóż Mnar na Necronomiconie, potem pogadaj z duchami obu gości. Weź księgę i wyjdź przez bramę.

Płynąc łódką trafisz na Searsa. Zapytaj go dwa razy o Parkerów i raz o Great Ones, a kiedy już poznasz w ostateczny sposób swoją historię rodzinną, przetnij mieczem linę, na której wisi kandelabr. W kolejnej części jaskini stań na ruchomym kamieniu i rozbij maskę po prawej stronie.

Kiedy znajdziesz się w kamiennym kręgu osłaniaj się mieczem (klikając na sobie), a potem rzuć Necronomiconem w środkowy głaz. Został Ci już tylko wybór zakończenia...

* * *

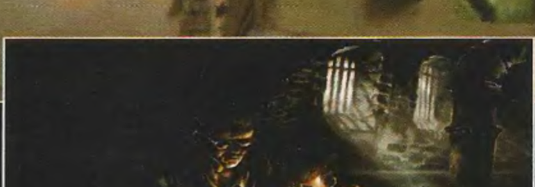
Prawda jest taka, że gra jest dosyć słaba. Ukończenie jej nie powinno zająć komuś sprawnemu więcej, niż dwa dni, żeby nie powiedzieć, że jeden. Podstawowy problem to znalezienie kilku przedmiotów (zwłaszcza igły i medalu św. Krzysztofa) i ustawienie w odpowiedni sposób kilku różnych elementów – przełączników na tablicy rozdzielczej, pokręteł w sejfie, czy kamieni na stelli w jaskini. Cała reszta jest cokolwiek banalna, zwłaszcza, że gra podzielona jest na krótkie fragmenty, w których potrzebne do ich ukończenia elementy znajdują się na ekranie pod ręką i nie sposób się na nie nie natknąć. Znacznie trudniejszy (co nie znaczy, że trudny) i ciekawszy jest początek gry, niż jej zakończenie, zupełnie jakby Bruno Bonelliemu zabrakło tym razem pomysłów i chęci.

Grafika jest niezła, muzyka też, efekty dźwiękowe trzymają klasę. Jedyne, co można zarzucić stronie technicznej gry, to potwornie długi czas dogrywania z CD kolejnych animacji i obrazków. Pewnym sposobem na to może być gra w niskiej rozdzielczości, która jednak i tak nie gwarantuje szybkości, a z której savy nie nadają się do wykorzystania. Początkującym polecam, zawodowcom odradzam – chyba, żeby Prisoner of „Ice w Polsce" był bardzo tani, w co nie bardzo chce mi się wierzyć. Po prostu za krótko się w to gra, by było warte więcej, niż kilkaset tysięcy.

***Borek***









Nareszcie *adventure* dla ludzi, a nie humanoidów z nadmiernymi funkcjami mózgu. Szary, przeciętny gracz z Wąchocka nie będzie męczył się na tą grą dłużej niż tydzień, a korzystanie z solution uważam za zboczenie i uwstecznianie się.

Fabuła standardowa, podchodząca trochę pod MacLeana. Pewien pilot o nazwisku McCormack, traci w wojnie korporacyjnej swój statek z całą załogą, cudem uchodząc z życiem (o tym opowiada fajnie zrobiony komiks, znajdujący się w zestawie). Traci żonę, pracę, zaczyna pić, a wreszcie ginie jego syn. Udaje się więc na miejsce tego fatalnego zdarzenia – asteroida – gdzie postanawia przeprowadzić śledztwo.

Obsługa programu jest wręcz banalna. McCormack idzie tam, gdzie mu klikniesz i robi dokładnie to, co mu rozkażesz. Dodatkowym ułatwieniem jest fakt, że żadnej czynności nie można wykonać samodzielnie – np. próbować otworzyć szafy grającej czy uruchomić video – autorzy nie przewidzieli po prostu takich opcji. Dzięki temu nie trzeba używać wszystkiego na wszystkim, jak to nieraz bywało w przygodówkach, a wystarczy dużo rozmawiać, jeszcze więcej chodzić i dokładnie się rozglądać.

Do wad programu zaliczyć można dosyć częste zawieszanie się gry, „przeskoki" na syntezie mowy, a także konieczność zwiedzania pomieszczeń bez pomocy mapy (a nie jak było to na przykład w **Cruise for the Corpse**).

A teraz specjalnie coś dla tych, którzy chcą się uwstecznić.

Pogadaj z LaPaz – kręci się gdzieś w okolicy pokoju. Zaraz potem odszukaj w okolicach mostka dowodzenia Brooks, która liczy sobie włosy na głowie. Umówicie się na grę w kosza. Po drodze na salę zaczep Kaufmanna i dokładnie go przepytaj.

Brooks jest bardzo dokładnie zorientowana w seksualnych aspektach życia pilota, jednak na tym kończą się jej niewątpliwe umiejętności. Głupia nie zamknęła skrytki, więc zabierz kartę dostępu do komputera nawigacyjnego oraz wyjmij kartę do windy D z jej katany (ciuch odłóż na miejsce!). Przejmij rozciągacz do klaty, a na deser zasięgnij języka u wszystkich panów przesiadujących w barze obok.

Kapitan bazy wyraźnie pragnie się Ciebie pozbyć i na nic zdają się Twoje prośby i groźby. Jeśli jednak uszkodzisz pamięć komputera nawigacyjnego wahadłowca, nigdzie nie będziesz mógł polecieć. Wybierz się więc na poziom 3 i wyczyść pamięć komputera. Wprawdzie Brooks trochę zmarszczy się na Ciebie za nierozegrany mecz, ale nie zorientuje się, kto wyczyścił pamięć komputera – to da Ci możliwość dopytania jej o nowo poznane tematy.



Zbierz informacje u wszystkich ludzi z poziomu 2, a w szczególności w szpitalu, labolatorium 2 i na mostku. Na jaw wyjdzie fakt, że tuż przed wypadkiem została zarejestrowana emisja energii rzędu 3 MW. W przedziale silników znajdziesz Meyera, który powie Ci jaka bomba mogła dać takie odczyty, ale jednocześnie zaprzeczy, aby jakiekolwiek eksperymenty tego typu były na tej stacji prowadzone. A Ty potrzebujesz dowodów McCormack, dowodów! Aha – skoro już tam polazłeś, zabierz gaśnicę.

W drodze powrotnej do labolatorium 2, zagadaj Mr Clifforda, a w pomieszczeniu ze sztuczną naturą zaopatrz się w przecinak. Rowland zaproponuje Ci ciekawą transakcję – informacje w zamian za ciasto truskawkowe, które właśnie upiekł Chandra.

Powiedzmy sobie szczerze McCormack: jest ciężko aczkolwiek beznadziejnie. Przejedź się więc na poziom 4, gdzie w składzie 2 znajdziesz laserową spawarkę (ach, ta technika!), wykaz sprzętu pobieranego ze zbrojowni, a także biegającego w amoku szczura. Ten ostatni uspokoi się nieco, gdy przed nosem postawisz mu lampę, a w tyłek wsadzisz wylot gaśnicy proszkowej (ach, ta technika!).

Tak zaopatrzony, zajedź do kuchni i wypytaj się Chandry o jego najlepszą potrawkę (chwile oczekiwania na posiłek wypełnij sobie miłą pogawędką z LaPaz). Ponieważ nie jesteś specjalnie głodny, dodaj do zupki zaostrzacz apetytu własnej produkcji – zmrożonego szczura (ach, te szczury! – nawet zlodowaciałe nieźle pływają). Gdy Chandra będzie ze zgrozą oglądał pozostałości swej potrawki, zaopiekuj się jego ciastem. Rowland już czeka we własnym łóżku na smakowity kąsek, więc daj mu go powąchać i posłuchaj jego wynurzeń.

Ramana po kilku zachęcających zdaniach przyzna się do tego, że na asteroidzie były prowadzone próby z takimi bombami o jakich wspomniał Meyer. Wiedząc już, jak są one katalogowane na spisach uzbrojenia, będziesz mógł sprawdzić, czy któraś z nich zginęła przed śmiercią Danny'ego. Pomocna będzie jak zwykle LaPaz, która przekaże Ci odpowiedni spis i zdradzi, że tylko securitant Ward i kapitan Shannon mają dostęp do zbrojowni. Przeczytaj obie posiadane listy i dla pewności pogadaj jeszcze raz z LaPaz a także z Wardem.

Pora dobrać się do komputera w szpitalu, ale najpierw trzeba spławić panią sympatyczną, orientalną, cichutką i grzeczną doktor Chu (już ona wam pokaże, oj tak!). Gdy odwiedzisz Rowlanda okaże się, że ciasto nie było jednak tak dobre jak można by sądzić z wyglądu i nie obędzie się bez fachowej pomocy. Wróć do szpitala, odprowadź wzrokiem panią sympatyczną (...i tak dalej) doktor Chu i włam się do komputera. Dowiesz się z niego wiele, ale tak naprawdę przyda się tylko nowina natury położniczej.



Zaszantażuj LaPaz i zażądaj od niej klucza do szafki Danny'ego. Wyjmij z niej listy, rozpakuj, przeczytaj i przyjrzyj się dokładnie fotografii. Dalej pójdzie już automatycznie, przy czym wyjdą na jaw homoseksualne skłonności Danny'ego. W czasie Twojego odpoczynku Kaufmann zostanie zabity, a Ty oskarżony o ten brutalny czyn i zamknięty dla pewności na niedostępnym tarasie widokowym.

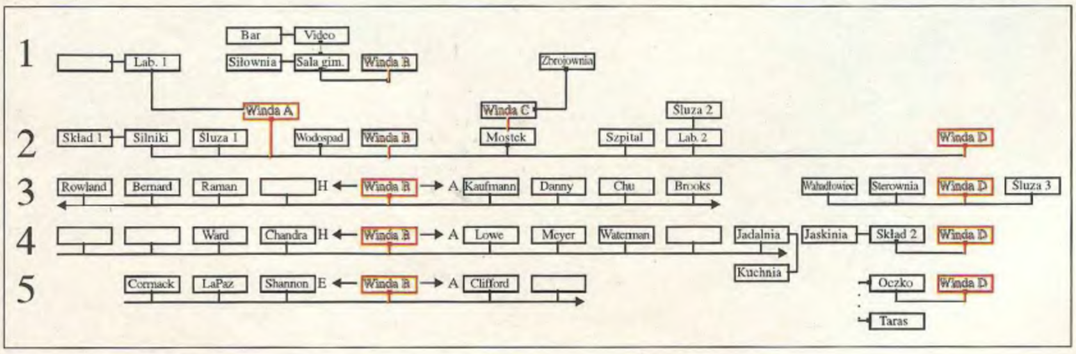


Przywłaszcz sobie lunetę i wykonaj na niej podwójną operację rozebrania na czynniki pierwsze. Szkiełkiem odkręć śrubki trzymające kratkę wywietrznika, wpakuj do niego przedłużacz w postaci tuby od teleskopu, po czym zatkaj ją chlebkiem. Gdy do głównego komputera dotrze informacja, że nie otrzymujesz odpowiedniej ilości tlenu (a konkretnie 0) otworzy drzwi i zachłyśniesz się wolnością.

Przy windzie D natkniesz się na Gates, która odkryje przed Tobą większość tajemnic tej stacji. Umówicie się za 2 godziny w śluzie 1, ale możesz pomknąć tam od razu. Odkryjesz dwa kokony, po czym do akcji wejdzie Gates i sympatyczna (a właściwie już nie tak bardzo) doktor Chu, która rozerwie Gates na dwoje. Na szczęście przed tym fatalnym zajściem wyjawi Ci, że asteroid zostanie wkrótce opanowany przez obcą rasę, która upodobni się do prawdziwej załogi, po czym ją po prostu wymorduje. Pomysł żywcem przerżnięty z filmu *Rzecz* Carpentera, który korzystając z okazji gorąco (i bezinteresownie) Wam polecam.

Ucieczka wydaje Ci się naturalnym w tym wypadku postępowaniem. W składziku wyłącz prąd, przetnij kable i włącz napięcie ponownie. Teraz wychyl się z drzwi, podnieś klucz francuski i podkurz nieco byłą sympatyczną doktor Chu. Gdy już zostanie porażona, podlej ją paliwem i uskocz (w dalszym ciągu kroczymy torami utartymi przez *The Thing*).

Wybuch spowoduje spore zniszczenia, co sprowadzi Meyera (bohater pozytywno-konstruktywny) oraz nagle zdrowego Rowlanda (bohater stanowczo negatywny), który porwie transportowiec wraz z odkrytymi niedawno kokonami. Nie ulega wątpliwości, że



musisz go zestrzelić, a jedyne działko znajduje się „pod” windą C.

Do pełnego szczęścia potrzebujesz łomu (w barze) i młotka (w jaskiniach). Poluzuj panel windy, wzmocnij go „klatkownicą”, obejrzyj obwody pod szkłem powiększającym i wreszcie zewrzyj rozprostowanym spinaczem. Następnie zjedź na dół i uaktywnij działko, a reszta potoczy się znowu automatycznie: wspólnie z Meyerem zabijecie Shannona jego własnym pistoletem, po czym ustalicie, że należy jednak ratować bazę przed wchłonięciem jej przez czarną dziurę.

Wydobądź z szafki miniminy i udaj się do promu, w którym znajduje się pas antygrawitacyjny. Nie uda Ci się jednak wystartować, ponieważ LaPaz wyciągnie Cię na spotkanie ze strzelającym do wszystkiego Wardem. W bijatyce wybuchnie granat, a po zaspawaniu drzwi ciśnienie (a konkretnie jego brak) rozsadzi także jedną ze ścian bazy. W efekcie zginie czterech członków załogi, a Ty nie będziesz nawet o milimetr bliżej wykonania swojego zadania.

Teraz możesz już wytłumaczyć się Meyerowi, wystartować a następnie wysadzić labolatorium konkurencyjnej firmy Mogami-Hudson, która próbuje przejąć kontrolę nad całą bazą. Po zakończeniu, pójdź na miejsce tej eksterminacji i wysłuchaj, co ma Ci do powiedzenia ranna kobieta. Weź płyn zabijający Obcych i umów się z resztą załogi á propos następnych ruchów.

Wydostanie się z bazy (bo o ratowaniu jej nie ma już co wspominać), będzie możliwe tylko przy użyciu wahadłowca, a ten, jak zapewne pamiętasz, ma wyzerowaną pamięć. *Backup* pamięci (wszczepiony do czaszki na płytce drukowanej, by jej z roztargnienia nie zgubiła) ma na szczęście Brooks. Wydobądź go i dostarcz Meyerowi, który zasugeruje Ci urządzenie polowania na grasującego po bazie Watermana.

Potrzebna będzie pomoc LaPaz i siateczka z sali gimnastycznej. Na drugim poziomie, przy wodospadzie, powiedz Watermanowi „smacznego!” i cofnij się pomieszczenie dalej. Na drzwi załóż siatkę i poproś LaPaz o pomoc. Gdy już Waterman zwinie się u Twych nóg, potraktuj go Raidem (zabija Obcych – na śmierć!).

Na samym końcu czeka Cię jeszcze jedna niemiła niespodzianka – Lowe (chłopak LaPaz) okazuje się być „jednym z nich”. I już nawet uruchamianie autodestruktora całej bazy nie pomaga (to z kolei motyw z pierwszej części *Obcego*). Włóż więc do panelu minę, pomachaj na „do widzenia” Lowemu i spadaj wreszcie z tego przeklętego asteroida.

Znając Twój niefart McCormack, nie będę życzył Ci powodzenia!

***Luke***

**ORION CONSPIRACY**

DOMARK '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

PC 386 - CD

CENA: 180,00 zł



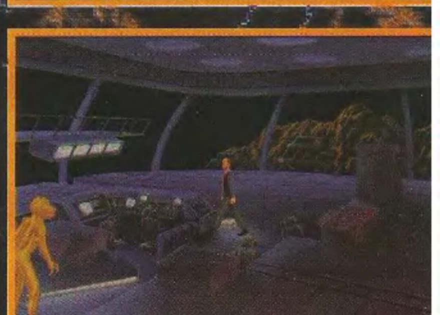


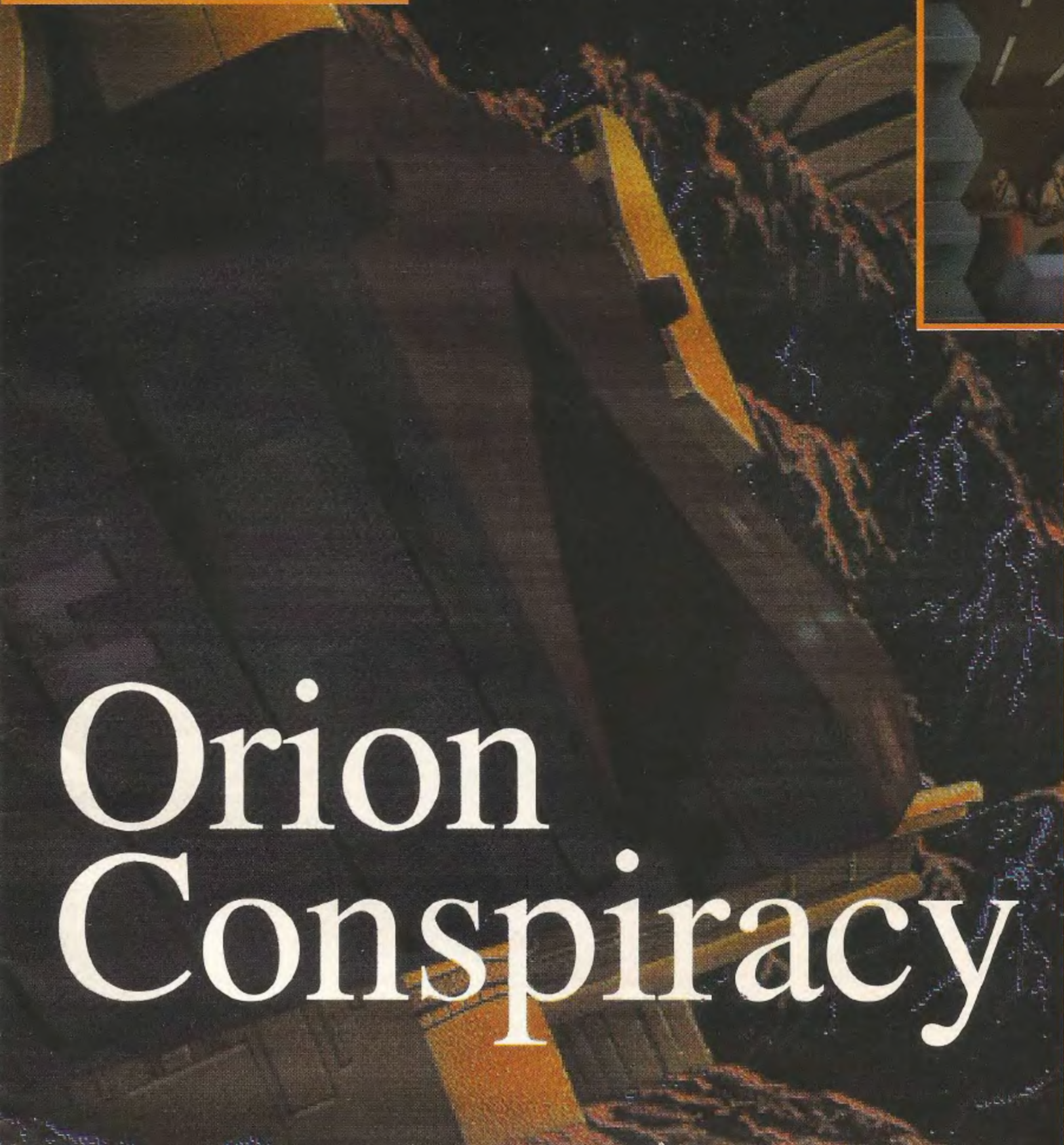












# Orion Conspiracy



# Dragon Knights III -

Zazwyczaj komputerowe gry RPG kojarzą się wszystkim z czymś w stylu Dungeons&Dragons. Jak dla mnie chodzenie po podziemnych (albo innych) labiryntach i zabijanie wszystkiego, co się rusza, spłyca „nieco" ideę role-playing.

Zupełnie odmienną grą jest „Knights of Xentar". Wcielamy się w niej w postać zabawnego bohatera, który jest WIELKI oprócz jednego małego „szczegółu". Dzięki błogosławieństwu bogów, które miało mu zawsze zapewnić bezpieczne miejsce do spania, łoża wszystkich pięknych kobiet stoją przed nim otworem (no, czasem ma problemy, ale nie takie znowu wielkie). Nasz bohater porusza się po krainie Xentar, w której poluje na panoszące się wszędzie potwory. Udział gracza w tych walkach jest niewielki i sprowadza się tylko do wyboru taktyki (atakować najsłabszego/najsilniejszego, wszystkich po równo, ucieczka) i ewentualnie wspomagania bohatera magicznymi napojami. Gdy do drużyny przyłączy się czarodziejka, można także rzucać czary.

Prawie w każdym mieście można znaleźć ważne dla gracza budynki – zajazd, gdzie za skromną opłatą można odzyskać utracone w podróży siły, sklep z uzbrojeniem i sklep z magicznymi napojami. Na początku asortyment jest niewielki, ale w miarę odwiedzania kolejnych miast zwiększa się.

Największą zaletą gry są rewelacyjne, kreskówki stylizowane na japońskie pokazujące się w kluczowych punktach gry. Są one naprawdę świetne i to właśnie chęć ujrzenia następnych powoduje, że mamy ochotę pomagać Desmondowi. Grze przez cały czas towarzyszy przyjemna, choć jak na dzisiejsze czasy niezbyt rewelacyjna muzyka. W wersji na CD-ROM podczas rozmów oprócz napisów można także słuchać gadanej ścieżki dźwiękowej.

Podsumowując gra jest znakomita i uważam że jeżeli jesteś fanem Mangi lub/i RPG powinieneś w nią zagrać. Jeżeli tak jak ja jesteś fanem obu tych rozrywek, po prostu nie będziesz się mógł od niej oderwać.

### Jak uratować świat?

Budzisz się obrabowany i dotkliwie pobity przez miejscowych oprychów. Szybko orientujesz się, że straciłeś nie tylko klejnoty, ale także wygrany od Rolfa w pokera miecz i zbroję. Idź do tawerny, gdzie spotkasz bandytów napastujących piękną Monę. Krótka gadka i parę ciosów załatwią sprawę. W nagrodę możesz sobie porozmawiać z piękną panną, a od jej ojca dostaniesz 50 suwerenów. Idź do barona Don Frumpa i pogadaj o uwolnieniu wioski od męczącej wszystkich bandy. Przy okazji zwiń 100 suwerenów z trzeciego słoja. Dostaniesz skórzaną zbroję i sztylet. Po drodze skocz do sklepu i kup sobie nóż. Poszwendaj się trochę po okolicy zabijając parę potworów, by zdobyć trochę doświadczenia i pieniędzy (ponad 500 – kup sobie za to lepszą zbroję i skórzaną tarczę LEATHER SHIELD+1). Zregeneruj siły w zajeździe.

Kryjówka bandytów mieści się na górze Litmus na zachód od Squarol Hallow. Zagadaj z szefem bandy, ale najpierw przeszukaj wszystkie skrzynie. Idź do przejścia przez góry (na północ od miasta) i pogadaj ze strażnikami. Wróć do Don Frumpa. Dowiesz się, że wyszedł do bezimiennej wioski. Obok jego domu stoi staruszek – pogadaj z nim, a następnie wróć do górskiego przejścia, gdzie spotkasz Larusa. Teraz poszukaj Frumpa w posiadłości szefa bezimiennej wioski i idź za nim.

Kup hełm i idź do domu Frumpa po nagrodę. Idź na zachód do drogowskazu, a stamtąd na południowy zachód. Pomóż facetowi z lewego dolnego domku znaleźć zapalniczkę. Idź na wschód do domu Czerwonego Kapturka i wyratuj go z rąk okrutnego wilka. Gdy już będzie po wszystkim, wyjdź na chwilę i wróć, a potem znów wyjdź i wróć. Tym razem poznasz babcię.

Następnie pójdź do brzegu morza i na południe. Natkniesz się na znak. Teraz idź na wschód – do pałacyku napastowanej właśnie przez krasnoludy Priscilli. Nie zapomnij zajrzeć do piwniczki i zabrać skarby krasnoludów. Od Priscilli dowiesz się, że musisz wrócić do Dreasden po kamień, który pozwoli Ci wejść do jaskini zamieszkanej przez czarownika, prześladującego biedną panienkę. Jaskinia leży na północ, jednak radzę Ci najpierw udać się do Coventry i kupić lepsze uzbrojenie.

Skoro już jesteś w Coventry w gospodzie z hotelem pogadaj z Czarnym Rycerzem, a potem wyjdź z miasta i idź



na wschód zobaczyć blokującego drogę do Phoenix Tymma. Spróbuj do niego wejść dwa razy, a potem wróć do jaskini czarownika. Skoro tylko go pokonasz wracaj do Priscilli.

Teraz rozpraw się z Tymmem i uwolnij Mari. Droga do Phoenix jest już wolna i spokojnie możesz się spotkać z Rolfem. Odwiedź także resztę przyjaciół(ek) i wróć po Rolfa. Na dalszą wyprawę wyruszycie razem. Nie zapomnijcie się dozbroić! Aby znaleźć niespodziankę w skrzyniach na wieży Twego imienia, trzeba je otworzyć w następującej kolejności: lewa, prawa, środkowa.

Wróć do Squalor Hollow. W tym celu musisz iść na północ. Nie przejmuj się tarasującym przejście głazem, Rolf Ci pomoże. Na miejscu okaże się, że wszystkich mieszkańców, z wyjątkiem Larusa, pochłonęła jakaś magiczna mgła, a głos oznajmił, że Twój miecz znajduje się w jakimś zamku.

Wróć do Coventry i sprzedaj przechodniowi figurkę bohatera. Idź w lewy dolny róg mapy do Klifu Samobójców. Gdy obejrzysz reklamę Nero's Retreat, udaj się tam. Porozmawiaj z panienkami, a potem z ich dziadkiem.

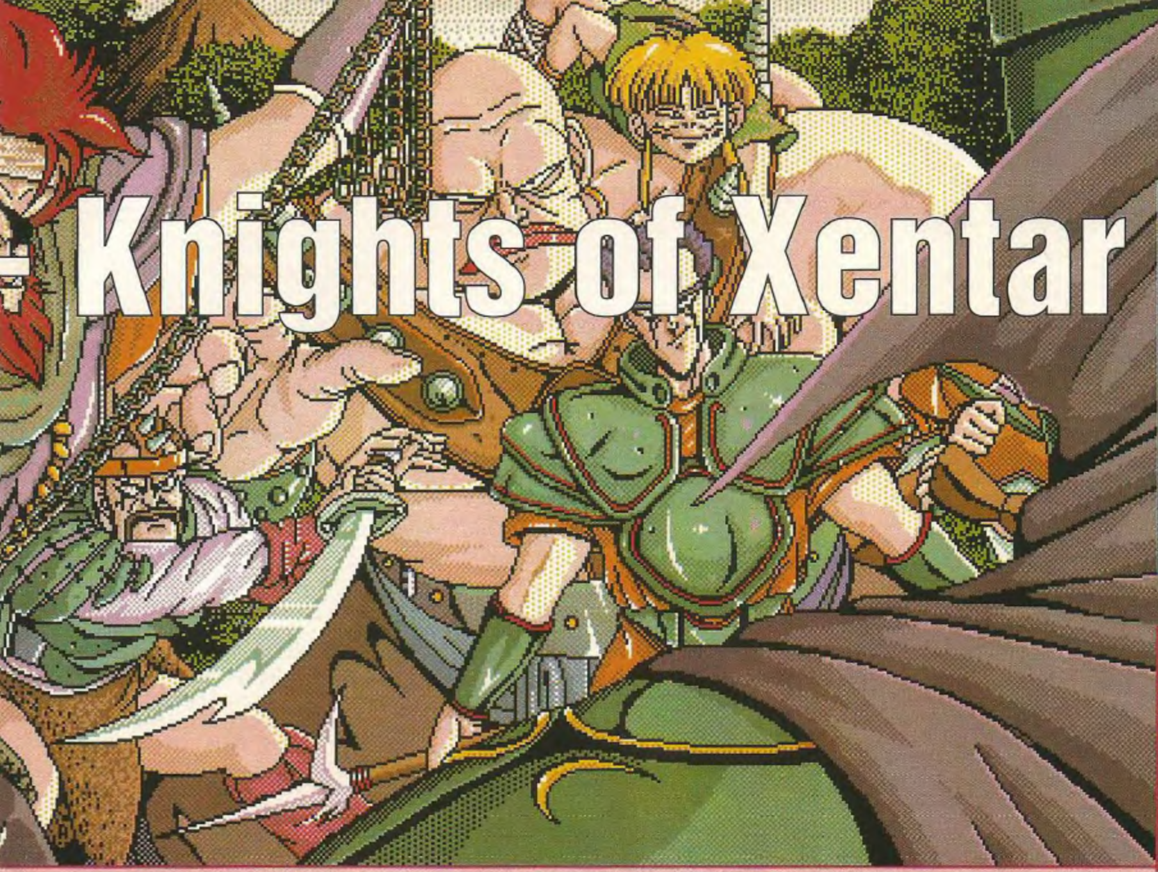
Przez znajdujący się na północnym wschodzie most dostaniecie się do Carnage Corners. Zgłoście się do zawodów i idźcie na północ na cmentarz. W skrzyni znajdziecie zdjęcie panienki. Zejdźcie na samo dno podziemi, skąd zostaniecie magicznie wyrzuceni i będziecie mogli spróbować przedostać się do Arcadii – miasta, gdzie mieszkają same kobiety (na wschodzie). Niestety, przejście uniemożliwia magiczna bariera. Zawróćcie do Porozmawiajcie z gostkiem, który stoi naprzeciwko wejścia do Carnage Corners. Teraz poszukajcie dziadka, który zgubił zdjęcie i oddajcie mu je. W zamian dostaniecie Transsexualne Orzechy (transsexual nuts) i przekroczycie bramy Arcadii.

Pogadaj ze wszystkimi panienkami, a na końcu z Luną, może się do was przyłączy. Teraz złóż wizytę księżniczce (Luna pomoże). Od księżniczki dostaniesz Virgin Medal. Teraz możesz zabrać swoją drużynę i pójść wygrać zawody, ale najpierw trzeba zarejestrować Lunę. Z jej magią pokonasz demony i uratujesz ludzi porwanych z Squarol Hallow, za co niektórzy będą chcieli Ci podziękować...

Po odbiorze nagrody możesz iść się zabawić do House of Horrors. Wypadałoby także odwiedzić córkę majora, która urządziła te zawody (lewy górny domek).

Przeteleportuj się do Dreasden i odwiedź gościa stojącego przy kominku. Dostaniesz kamień, który pozwoli Lunie rzucać czary ognia na wiele postaci na raz. Wróć do Arcadii i wyjdź przez „bramę" dalej na północ do drogowskazu. Obejrzyj go dokładnie z dwóch stron. Idź dalej do miasta Mellions, dozbrój się tam, potem powłócz się po okolicy, zbierz więcej kasy i doświadczenia aż będziesz mógł kupić najlepsze uzbrojenie, jakie można dostać w tym mieście. Wzmocni to Twoją drużynę zanim wejdziecie do zamku Kalist znajdującego się na wschód od Mellions.





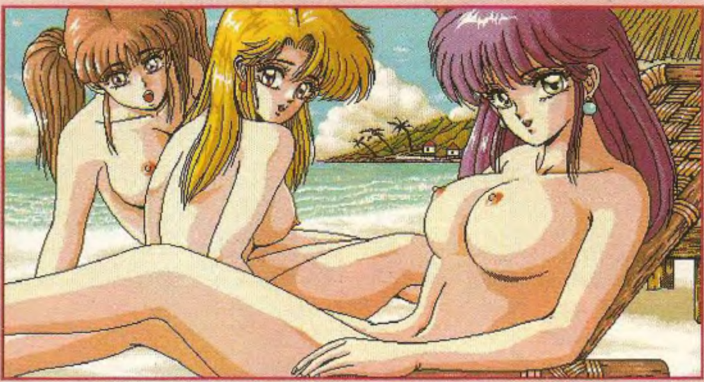

DRAGON KNIGHTS III -
KNIGHTS OF XENTAR

MEGATECH '94

PC 386, 4 MB









W zamku znajdź pomieszczenie z 10 schodami. Użyj najpierw prawych górnych, potem lewych dolnych, potem środkowych dolnych. Znajdziesz się w korytarzu, który już widziałeś. Idź dalej do pomieszczenia z dwoma skrzyniami. Znajdziesz tam swój miecz i zaczarowaną zbroję. Załóż je i idź dalej szukać przyjaciółki. Znajdziesz nie Lunę, ale demona zazdrości Haggis. Zabij ją, a uratujesz przyjaciółkę i zdobędziesz kolejny magiczny kamień. Na górnych piętrach zamku znajdziesz demoniczny klucz (Demonic Key). Teraz idź w dół i w prawo do wielkiej kolumny i wejdź w nią. Zobaczysz pentagram, w który musicie wszyscy wejść – zostaniecie przeniesieni do Wastelands.

Idź do drogowskazu, a potem prosto na południe do Moronvi. Część tej wioski znajduje się pod ziemią, ale nie dostaniesz się do niej zanim nie uśpisz strażnika. Aby tego dokonać musisz pójść tam, gdzie żyją kobiety-koty czyli na wschód, a potem na północ.

Pogadaj z szefową kociaków, a następnie udaj się na północ, aby odzyskać największy ich skarb – Tuna Liver. Pamiętaj, że w psich jaskiniach są ukryte przejścia. Żeby trafić ich bosa, od wejścia do jaskini idź tak: prawo-prawo-dół-prawo, trochę do góry na prawo w ścianie będzie przejście (po przeciwnej stronie pod przejściem znajduje się dziura w podłodze). Dalej schodami na niższy poziom, teraz prosto korytarzem, aż do dwóch cienkich ścian. Ukrytym przejściem w prawo i dalej do góry do komnaty z dwoma otwartymi skrzyniami (zajrzyj do nich). Teraz zamaskowanym przejściem na górze przejdź do wodza psów i zrób z nim porządek. Zabierz, co kocie, i wracaj.

Zwróć koci skarb władczyni kotek – po rozmowie w cztery oczy dostaniesz trochę specyfiku (liver lumps), którym będziesz mógł uśpić strażnika w Moronvii. Po wyjściu wróć do miasta – będziesz mógł zejść do podziemnej części wioski. Pogadaj z wodzem i jego córką.

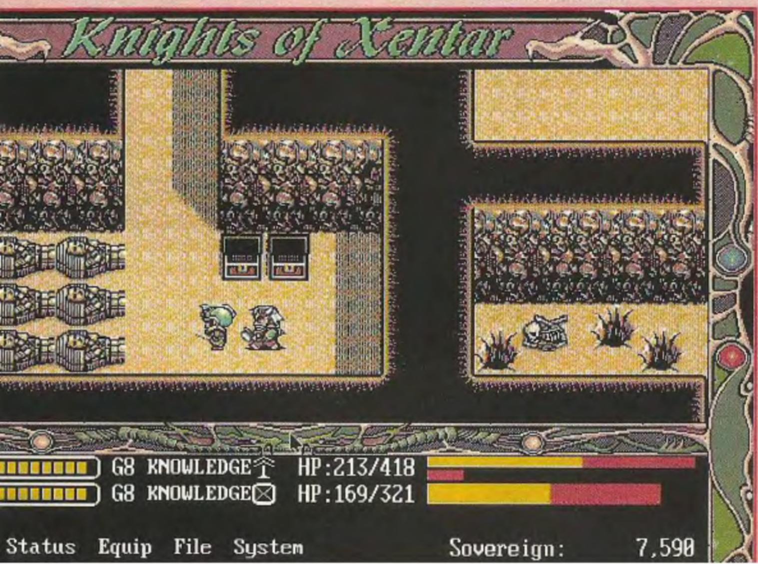
Następnym krokiem będzie odnalezienie wioski wróżek (FAERIES), która znajduje się nad leśnym jeziorem położonym na północny zachód od wioski kociaków. Stamtąd udaj się na południe, potem na zachód i w końcu na północ. Znajdziesz się w mieście Tristrap. Po rozmowach z mieszkańcami dowiesz się, że musisz wrócić do wróżek. Idź do nich, a następnie odwiedź Moronvię. Po rozmowie z Alice zdobędziesz perłę (Pearl of Sorrow).

Właściwie jesteś już gotów, by wejść do świątyni, ale najpierw musisz się dobrze uzbroić. Kup dla całej drużyny najlepszy ekwipunek, jaki się tylko da i nie zapomnij zaopatrzyć się w magiczne eliksiry.

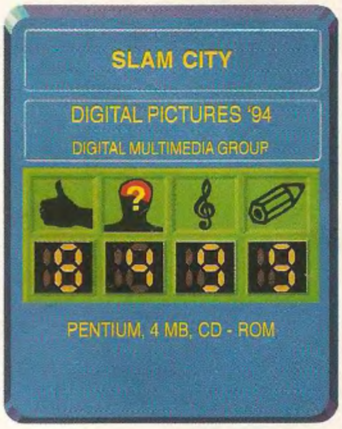



Spenetruj wszystkie pomieszczenia świątyni, a odnajdziesz magiczny miecz (Falcon Sword) i zbroję (Genji Armour). Teraz idź na szczyt świątyni i włóż Pearl of Sorrow w otwór w drzwiach z płaskorzeźbą. Drzwi otworzą się, ale nie przechodź przez nie dopóki Desmond nie uzbiera ponad 800 HP. Po przekroczeniu drzwi idź śmiało do przodu, aż do spotkania z boginką. Tutaj wszystko się wyjaśni, a potem drużyna zostanie odesłana do jaskini smoka gdzie Desmond będzie musiał stoczyć walkę z Czarnym Rycerzem, a potem z samym władcą ciemności... Teraz wyjdź z jaskini i spotkaj się z przyjaciółmi (pod drogowskazem leży magiczne lustro iluzji). Właściwie gdy dotarłeś do tego miejsca oznacza to, że wygrałeś grę. Nie zobaczysz jednak żadnych gratulacji, wszystko co możesz teraz zrobić to szwendać się po świecie i zobaczyć co porabiają ludzie, których właśnie uratowałeś...

**BADJOY**



# Slam City






1. Ace, czy wiesz co się stało?!!!
- Eee...Nieee



2. Smash się wkurzył i rozbił sobie łeb.

Nowy na ulicy musi się wykazać. Nie od razu będzie mógł swobodnie poruszać się pomiędzy stałymi bywalcami. Ace, bo tak się teraz nazywasz, przybył dopiero wczoraj i ma dużo szczęścia, że dano mu szansę „wkręcenia się" w towarzystwo. Inni już po przekroczeniu linii określającej początek ulicy, muszą liczyć się z tym, że ich zaczepi kilku „poważnie" wyglądających panów, w wyniku czego w najlepszym wypadku zostaną pozbawieni kurtki, butów, pieniędzy; w gorszym – życia. W każdej większej metropolii istnieją tego typu dzielnice i nic na to się nie poradzi i jeżeli ktoś musi tam mieszkać, to w jego interesie jest poznać i przystosować się do zasad rządzących na ulicy.

Ulica w grze „Slam City" zamieszkiwana jest przez maniaków koszykówki, którzy bądź pasjonują się oglądaniem meczów, bądź po prostu w nich biorą udział. Ace potrafi grać całkiem nieźle, jednak ma dziwną odmianę amnezji, z której my, gracze, musimy go wyciągnąć udowadniając, że jest w stanie pokonać każdego. Pomiędzy stałymi bywalcami rozgrywane są mecze w koszykówkę tzw. „jeden na jeden". Gra dwóch zawodników, rzucając do jednego kosza, aby jednak móc „zaliczyć" kosz trzeba wyjść z piłką ze strefy rzutów za dwa punkty. Zależnie od ustalonych zasad po udanym rzucie piłkę otrzymuje bądź ten kto trafił (Buckets ON), bądź ten kto stracił punkt (Buckets OFF). Także opcjonalna jest zasada określająca wygranie meczu, można grać albo do momentu, w którym jeden z zawodników zdobędzie określoną liczbę koszy (7, 11, 21), albo przez określony czas, po którym zwycięzcą staje się ten z większą liczbą zgromadzonych trafień. W odróżnieniu od zwykłej koszykówki za każdy rzucony kosz dostajemy tylko jeden punkt. Natomiast punkty tzw. respektu, mówiącego o tym ile znaczymy w oczach mieszkańców ulicy, uzyskujemy za wyśmienite akcje, wspaniałe rzuty, rozgromienie mocnych, znaczących przeciwników, doskonałą grę, no i, przede wszystkim, za zwycięstwa.

Zgromadzony duży respekt, zwróci na Ciebie uwagę Brittany, uroczej blondynki „klejącej się" do każdego, kto coś znaczy na ulicy – zresztą coś Ci mówi, że wpadłeś jej w oko. Po zgromadzeniu miliarda punktów i pokonaniu co najmniej kilka razy każdego z czterech graczy, zostaniesz zauważony przez samego Scottie Pippena, zawodowca, który jak się okazuje poszukuje nowych koszykarskich talentów, da Ci nawet szansę zagrania z nim samym, o nie byle jaką stawkę: kontrakt na grę z zawodowcami!

Gra jest czymś pośrednim pomiędzy filmem interakcyjnym, a grą w kosza. Wszystkie sekwencje zapisane na czterech kompaktach, odgrywane są w formie klatek filmowych, z których możemy wybierać tylko moment, w którym oddajemy strzał, kiedy blokujemy, czy idziemy w lewo, czy w prawo, no i kiedy „przechodzimy" zwartą obronę przeciwnika. Co jakiś czas możemy obejrzeć także to, co się dzieje poza boiskiem, kto jak reaguje na rozgrywany mecz, kto kogo „podrywa" i różne takie zachowania na ulicy.

„Slam City" mimo bardzo prostej obsługi, wciąga mocno, zarówno realistyczną grafiką i muzyką, jak i wspaniałą dynamiką gry, podczas której Ci, co grali w kosza, odczują faktycznie, że w niego grają, chociaż wszystko dzieje się na ekranie monitora. To fajna forma rozrywki, zwłaszcza na nadchodzące zimowe wieczory, kiedy jedyną odmianą kosza będzie dryblowanie po pokoju, chyba że ktoś ma możliwość na grę w hali sportowej – tylko pozazdrościć.

**EMILUS**



3. Ale to nie wszystko, bo Mad Dog pierwszy raz otworzył usta do kobiety



4. Wiesz jaki on jest nieśmiały, wpadł w szał...



5. Biedny Mad Dog.



6. ...aż pompa mu wysiadła.



7. Biedny Mad Dog.



8. Panowie gracie czy gadacie, bo pieniądze stygną!?



9. Gramy!
Juice, długo tam będziesz stała?



10. Dobrze, dobrze tylko żartowałem...



11. Koniec gry, wygrałeś.



12. Teraz zagrasz ze mną mały.



13. Słuchaj czy to prawda, że jesteś zawodowcem Scothe?



14. Nie, ja tylko sprzątam kosze.



15. Dobra, jeden szybki zwód i wygrałem...



16. ...bym, gdyby nie przydepła mi się koszulka.



17. Ace, odwieziesz mnie do domu swoim dużym, czerwonym... samochodem?



GAMBLERIADAG
AMBLERIADAGA
MBLERIADAGAM
BLERIADAGAMB
PATRONATDAG
MIESIĘCZNIKBL
ERIADAGAMBLER
IADAGAMBLERI
ADAGAMBLERIA
DAGAMBLERIAD
AGAMBLERIADA
GAMBLERIADAG
AMBLERIADAGA
MBLERIADAGAM
BLERIADAGAMB
LERIADAGAMBL
ERIADAGAMBLE
RIADAGAMBLER
IADAGAMBLERI
ADAGAMBLERIA
DAGAMBLERIAD
AGAMBLERIADA
GAMBLERIADAG
AMBLERIADAGA
MBLERIADAGAM
BLERIADAGAMB
LERIADAGAMBL
ERIADAGAMBLE
RIADAGAMBLER
IADAGAMBLERI
ADAGAMBLERIA
DAGAMBLERIAD
AGAMBLERIADA
GAMBLERIADAG
AMBLERIADAGA
MBLERIADAGAM
BLERIADA.
GAMBLERIADA
1 TARGI GIER KOMPUTEROWYCH
27-29
października
Warszawa, kino Capitol
ul. Marszałkowska 115
Ogólnopolski
turniej
MORTAL
KOMBAT
Wielki jarmark połączony
ze sprzedażą.
JASKINIA GIER:
✦Najnowsze światowe
przeboje po promocyjnych
cenach.
✦Możliwość obejrzenia,
dotknięcia i pogrania.
✦CD ROM za darmo.
WSZYSTKIE GRY
DOSTĘPNE W POLSCE
ORGANIZATOR: GREIT
00-572 Warszawa
al. Wyzwolenia 3/5 m.24
tel. (0-22) 29 19 43

# Listy

**KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI**

Ponieważ jest przerwa wakacyjna i zamiast rzeczowych argumentów dominują wycieczki personalne w tym numerze kącika nie będzie.

**FASCYNACJA**

...Najwspanialsza była rubryka „PIWEM i MIECZEM". Kompletnie nie miałam pojęcia, o co tam w ogóle chodziło. Ale było BOSKIE. Teraz tego nie ma i ja bardzo cierpię z tego powodu. Błagam, zróbcie z tym coś!!!

*Geisha*

Nie jesteś wyjątkiem. Nikt prócz autora nie wiedział, co się w opowiadaniu działo i może dlatego miało ono tylu wielbicieli. Ze swej strony możemy zapewnić, że pracujemy nad nowymi przygodami Kopalnego w wersji pisanej, ale nie należy się ich spodziewać wcześniej niż za pół roku.

**JAK RYSOWAĆ PO ŚCIANACH?**

Niedawno dostałem dyskietkę shareware nr 1 z programem „Deu 5.21". Oto moje pytania:

1. Czy da się za pomocą tego programu edytować bronie i potwory? Jeśli tak, to w jaki sposób?
2. Jak i za pomocą czego gryzmolić po ścianach?
3. Jak można stawiać pojedyncze ściany?

*Wonder*

Odpowiedź wyciągnąłem z Naczelnego, a tłumaczył się dość mętnie. Według niego:

1. Właściwie nie da się. Broń można podmienić zamieniając jej rysunki, ale jej właściwości pozostaną te same. To samo dotyczy potworów.
2. Tak jak z bronią – wyeksportować tekstury jako gify i podmienić.
3. Wszystko jest napisane w instrukcji, a Naczelny zaliczył pytanie do kategorii: Jak zbudować w prosty sposób rakietę międzyplanetarną?

**JAK ŚCIĄGAĆ?**

Ostatnio kupiłem sobie peceta i nie wiem jak ściągać rysunki z gier. Mam program o nazwie „Pizzaz Plus v.4.0", ale udało mi się tylko z paru gier zrzucić screeny. Moglibyście mi powiedzieć, jakiego programu albo jakiego urządzenia Wy używacie do zrzucania screenów?

*Damian Grela*

Ze sławnym programem „Pizzaz Plus" rozstaliśmy się bez żalu już przy wersji 3.0, bo zajmował on zbyt dużo pamięci operacyjnej. Stosujemy teraz „Screen Thiefa" i „PCX Dump". Poza tym mamy supertajny sprzęt wg koncepcji Naczelnego i GIANTA (obecnie IBM Polska), do którego software jest nieustannie udoskonalany przez Naczelnego (ostatni upgrade umożliwił zrzucanie w wysokiej rozdzielczości „Virtual Poola", co można podziwiać w tym numerze).

**KIEDY SIĘ UKAŻE?**

Czemu tak długo trzeba czekać, żeby zobaczyć w TS swoje coś (tipsa, opis, nawet podpis). Właściwie ile wędruje list (od czasu wysłania mojego minęło ze 4 miesiące, a i tak się w TS nic nie pokazało).

*Outsider*

Długość to rzecz względna, bo cóż znaczą 4 miesiące przy wieczności. Ale starając się odpowiedzieć na to pytanie stwierdzam: co najmniej 2 miesiące (POCZTA+DEAN+JA+CZAS DRUKU). W rzeczywistości najczęściej 3, choć bywa i więcej.

**NIEDOPATRZENIE?**

Mieliście wydrukować drugą część kalendarza. Tak przynajmniej napisaliście w numerze grudniowym.

*Brudzę Lee*

Tak napisaliśmy i nawet się nie wypieramy. Ale najpierw się napisze, a później się pomyśli. Bo czyż nie jest piękna pierwsza połowa roku: Nowy Rok (dzień wolny), ferie zimowe, ferie wielkanocne, 1 i 3 maj (i okolice), aż wreszcie początek wakacji. A co w drugiej połowie? Koniec wakacji, początek roku szkolnego, Dzień Nauczyciela, Święto Zmarłych. I tylko na koniec 10 dni wolnych. I drukować te spaprane pół roku dla 10 dni?!

**PIRACTWO**

Jakaś firma wydała podrobione egzemplarze Super Borka, które zaraz po sklejeniu rozsypały się. LUDZIE, NIE KUPUJCIE PIRATÓW!

*MOOMIN & PASTER*

Możemy też dodać, że pirackie wersje mogą sparcieć, rozeschnąć się, zmarszczyć, pobrudzić, podrzeć, nierówno skleić z powodu źle dopasowanych części, zgnieść się, a nawet spalić. Dokładnie tak jak oryginał.

**PROSTE PYTANIE, PROSTA ODPOWIEDŹ**

Jak głupi musi być tekst, żeby został wydrukowany w rubryce „Listy" oraz/lub w „Hyperach"? Proszę o podanie odpowiedzi w skali dziesięciopunktowej od 0 do 10.

*von Moltke*

Wystarczy zadać takie pytanie, w którym skala dziesięciopunktowa jest jedenastopunktową.

**RUCHY KADROWE**

Zwariować można. Ledwo A&G odeszli (tylko A?), a już kupa nowych xyw. Z tego, co rozumiem, to Wiewiór też odszedł, a na jego miejsce wlazł Dean, który jakoś się przedstawił za co ma u mnie +. Kim są: Cornelli, Wodzu, Młody? Co to za faceci(?)?

*The General*

Pragnę wyjaśnić, że odszedł jedynie A. G. jak wiadomo nie odchodzi tak łatwo, więc póki co warunkowo został i nadal pisze (co można sprawdzić w tym numerze). Co do pozostałych, to Cornelli jest partyzanckim wcieleniem Daemona, wymuszonym o tyle, że poprzednie zostało spalone po nierewelacyjnych wynikach w szkole (rodzice dali szlaban na pisanie). Kto jest Wodzem sami nie wiemy (to znaczy wiemy, ale nie jest to ten, o którym wiemy, że jest), zaś Młody to produkcja Naczelnego (przynajmniej tak twierdzi jego żona) – egzemplarz trochę jeszcze nie wytrenowany (grać umie, pisać nie bardzo), ale robi stałe postępy.

**SAMARYTANIN**

Piszę to coś nie po to, by zaistnieć na Waszej liście „Top Secret", ale dlatego by uchronić młode organizmy od złego wpływu mikrokomputera na psychikę i zdrowie młodego (i nie tylko) człowieka, a mianowicie zlikwidować wszystkie komputery.

*Rabin Długi Nos*

Miło spotkać w tych ciężkich czasach człowieka, który za nic ma pęd ku sławie, za to troszczy się o zdrowie ludzi, nawet tych niemłodych. My ze swej strony możemy dołożyć przesłanie ogólnoekologiczne i potępić także metro, które straszy krety i dżdżownice, samoloty płoszące ptaki, samochody deformujące asfalt, odkurzacze przerażające koty i miksery niepokojące mrówki faraona. Gdy już wejdziemy z powrotem na drzewa zmienimy podtytuł naszego pisma (rytego na kamiennych tabliczkach) na „TOP SECRET. 1001 SPOSOBÓW EKOLOGICZNEGO ROZNIECANIA OGNIA".

**PIĘĆ PYTAŃ O CD-32**

1. Czy jest dużo programów na CD-32?
2. Czy na tę konsolę jest gra „Universe" i czym różni się od wersji na zwykłą Amigę i PC?
3. Jaki jest najlepszy monitor kolorowy do CD-32?
4. W wielu gazetach przy opisie gier jest napisane, że działa na CD-ROM. Czy ona działa na CD-32?
5. Czy opłaca się ją kupić?

*Sławek Kuczek*

1. Emil twierdzi, że tak.
2. Jest i podobno działa szybciej niż na Amidze. No i muzyka z kompaktu.
3. Każdy pasujący do Amigi (np. MyltiSync)
4. To „CD-ROM" odnosi się do pecetów. Gier przeznaczonych dla tej konsoli należy szukać jako CD-32.
5. Według Emila łatwiej zacząć od kupienia A1200 i do niej dokupować CD i twardziela niż zaczynać od CD-32 i ją rozbudowywać.

**... I PROCESORY PC**

1. Czy Pentium 60 MHz jest dużo szybszy od 486 DX-100?
2. Którego lepiej kupić – czy Pentiuma 60, czy 486 DX4-100 (zakładając, że ich ceny są takie same)?

*Siergiej 007*

To, że Pentium jest szybszy nie ulega wątpliwości i jeśli już coś masz kupować oczywiście go doradzamy. Wszak już pojawiły się gry żądające tylko tego procesora.

**TYLE SIĘ NIE ŻYJE?**

Napiszcie po ile macie lat, bo nie wiem jak się do Was zwracać. Z tekstów zamieszczanych w TS wynika, że jesteście po sześćdzisiątce (Wasze słownictwo jest ubogie w przekleństwa, tak jak ludzi w podeszłym wieku) [..]).

*Siergiej 007*

Jeśliby zastosować Twój sposób określania wieku eliksir życia nie byłby potrzebny, a pewien dziadek z mojej ulicy jeszcze byłby niemowlakiem. W sumie nie jesteśmy tacy starzy. Razem mamy nieco ponad 200 lat (liczę tylko osoby umieszczone w stopce).

**WIDZENIE**

Widziałem numer 7/94 „Top Secretu" w telewizji, w programie „Czyja, jaka, dla kogo polska prasa?" (dokładnie o 12.16 dnia 2.05). Gostek mówił o ciosach w „Mortal Kombat", a tu nagle wyskakuje „Top Secret". Jestem pod wrażeniem!

*Outsider*

To, że widziałeś nie wydaje nam się specjalną sensacją. Mamy kolejny dowód na to, że telewizja już naprawdę nie ma co pokazywać.

**WIELCY NIEOBECNI**

Po co Wam Kopalny i prof. Dżemik skoro nie piszą żadnych tekstów?

*J.F.K.*

Bardzo dobre pytanie. Prof. Dżemik wziął się za pracę naukową w dziedzinie chemii (robi chemioroidy czy jakoś tak), zaś Kopalny poszedł na urlop wypoczynkowy, zdrowotny, macierzyński i parę innych, przez co za nic nie można go wyrzucić z pracy (takie prawo).

**LIST, KTÓRY ZOSTAŁ OTWARTY**

Czerwionka, dn.[...]

Szanowny Panie
Redaktorze Naczelny Borek!

Z olbrzymią uwagą i zainteresowaniem przeczytałem recenzję gry pt. „The Unquenchable Desire" autora niejakiego Pana Stana Faktycznego zawartą w kwietniowym numerze Top Secret [...]. Jakkolwiek sam artykuł jest bardzo rzeczowy i konkretny, to jednak muszę zwrócić uwagę jego autorowi, że popełnił kilka fatalnych błędów, które dla mniej wprawnego czytelnika mogą być niedostrzegalne lub po prostu niezrozumiałe.

Głównym zarzutem jest nadmierne spłycenie problemu filozoficzno-egzystencjalnego. Przecież ograniczenie go do lakonicznego stwierdzenia „głęboka analiza społeczeństwa postindustrialnego", przy zupełnym pominięciu kwestii moralnego postępowania bohatera na tle sytuacji historyczno-politycznej jest niedopuszczalne. Nawet jednym słowem Pan Faktyczny nie wspomniał o orientacji seksualnej bohatera, a ma to przecież w grze priorytetowe znaczenie! Enigmatyczne zdanie „(...) nie czuje się już tak wyalienowany (bohater – przyp. mój), bowiem spotyka dziewczynę (...)" zbyt słabo sygnalizuje fakt, że gracz wciela się w postać o skłonnościach homosado-masochistycznych [...].

Nie sądzę [...], aby należało zwracać uwagę na drobny epizod, jakim była „obywatelska postawa pracownicy banku" – zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że Pan Faktyczny sam czuje się wyalienowany i swe własne frustracje stara się przelać na czytelnika. Dziwi mnie również używanie w artykule wyrazów typu „dobrze", „happy-end" czy wulgarnych (np. „ciąg do picia"), świadczących co najmniej o braku taktu i odrobiny wyczucia. Może tylko dziwić, że tak poważny miesięcznik kulturalny, jakim jest „Top Secret", zamieszcza artykuły, które z powodzeniem mogłyby znaleźć się na pierwszej stronie w prasie brukowej (typu „Wprost" czy „Forum krytyków"). Muszę przestrzec, że od wyrazów tych jeszcze krok do zwrotów typu „fajny", „wystrzałowy" czy, za przeproszeniem, „czadowy". Sądzę, że Szanowny Pan Redaktor Naczelny nie chciałby – z racji używania w swoim periodyku takiego słownictwa – w przyszłości stać się obiektem ataku środowisk inteligenckich, katolickich (już się stałem - MB) i laickich.

Jeszcze kilka słów o szeroko pojętym wykonaniu gry w konfrontacji z artykułem Pana Faktycznego, który również na tym polu nie ustrzegł się uproszczeń i (niestety) przekłamań oraz niedomówień. Przede wszystkim autor zapomniał (zatail?) fakt zastosowania w grze efektu uzyskanego poprzez zmianę strumienia ogniskowej statycznej przy stałej wertykalnej aberracji sferycznej. Zastosowanie tego triku miało wedle założeń autorów gry „uwypuklić pewne niezmienne zjawiska historyczno-socjopatyczne" (cytat jednego ze współautorów gry z wywiadu udzielonego dla „Time"). Co zaś tyczy się oprawy muzycznej, to znamiennym jest, że Pan Faktyczny nie dostrzegł podobieństw pomiędzy muzyką w grze, a popularnym „Love me tender" E. Presleya. Autor nie omieszkał dodać własnej, jakże zgryźliwej opinii o grze, streszczając ją jako „krok (...) na drodze (...)". Osobiście odebrałem grę – podobnie jak znany amerykański recenzent gier Samuel Beckett – jako „coś wtórnego, emanującego rodzajem negatywnej potencji".

Mam nadzieję, że Pan Faktyczny nie poczuje się urażony, ale dostrzeże błędy i wypaczenia w swoim artykule, co zachęci go do staranniejszej analizy produktów rozrywkowych (gier).

Jednocześnie załączam wyrazy najgłębszego szacunku dla Szanownego Borka Naczelnego Pana TS, życząc mu wytrwałości w krzewieniu kultury i sztuki wśród polskiej młodzieży, zarówno uczącej się jak i pracującej.

Z poważaniem

*doc. Juras*

P.S. Dlaczego Pan Faktyczny nie używa spolszczonej wersji swego imienia (Stanisław), tylko angielskojęzycznej, przyjętej w darze od nowego reżimu? A może to tylko wyraz nadmiernej fascynacji hot-dogiem, Myszką Miki i Broadway'em?

Pociąg relacji Warszawa – Łódź Fabryczna

Szanowny Panie Docencie Juras

Z prawdziwą przyjemnością przeczytałem Pańską konstruktywną krytykę mojej recenzji futurustycznej gry „The Unquenchable Desire", niemniej jednak zawarte w niej tezy, argumenty i fakty specyficznie zmanipulowane deformują rzeczywistość i każą stwierdzić, iż co chwila rozmija się Pan z prawdą.

By nie pozostać gołosłownym pragnąłbym przystąpić do zbicia twierdzeń zawartych w polemice:

1. Nie sposób określić orientacji bohatera, zgadzam się, że ważnej dla rozwoju intrygi, jako homoseksualnej. W trzeciej scenie po spotkaniu dziewczyny bohater subtelnie muska dłonią jej udo i szuka guzików dążąc wyraźnie do kohabitacji (guzików zresztą nie znajduje, gdyż nieznajoma ma na sobie kombinezon zapinany na suwak). Oczywiście można snuć przypuszczenia, że u bohatera jako u krawca odruch szukania guzików był zawodowy, ale do niczego one nie prowadzą. ON CHCIAŁ SIĘ Z NIĄ BLIŻEJ (a może jeszcze bliżej) POZNAĆ!

2. Zwrócenie uwagi na obywatelską postawę pracownicy prowadzi do ewokowania analogicznych zachowań u potencjalnych konsumentów gry, z czego można wnosić, iż nowoczesny produkt rozrywkowy ma nie tylko bawić, ale i przekazywać wzorce zachowań. Dlatego uważam scenę za bardzo ważną w grze i jako taki nie może być pominięty.

3. Zupełnie nie rozumiem dlaczego Pan Juras, skądinąd docent, nie może pogodzić się z rzeczywistością, a tym samym sposobem jej opisu. Jeśli jest dobrze, to niestety należy napisać „dobrze" odzwierciedlając w ten sposób właściwą naturę zdarzeń, nie kryjąc jej za wyrażeniami synonimicznymi czy aluzyjnymi i kierując się raczej funkcjonalnością wypowiedzi, a nie estetyką, mogącą uczynić przekaz niekomunikatywnym.

4. „Fakt zastosowania w grze efektu uzyskanego poprzez zmianę strumienia ogniskowej statycznej przy stałej wertykalnej aberracji sferycznej", którym tak entuzjazmuje się mój szanowny interlokutor, został z powodzeniem zastosowany już pięć lat temu w grze „Asteroids", choć oczywiście w innym celu. Chodziło tam bowiem o wydobycie trójwymiarowej głębi z dwuwymiarowej płaszczyzny. Efekt ten w „The Unquenchable Desire" wzmocniono jeszcze bardziej używając do transmisji kolorowych plam ustrukturowanych obiektów, mających w swej postawie bytowej własności o znamionach dzieła sztuki lub złożonego dzieła sztuki – w sensie Ingardena. Co zaś się tyczy wypowiedzi Samuela Becketta, to jakkolwiek wielce go poważam, reprezentuje on jednak mało wpływową w środowisku recenzentów gier szkołę dublińską, podczas gdy ja podczas pisania recenzji korzystałem z uwag Alana Aycbourna, założyciela święcącej ostatnio triumfy szkoły londyńskiej (w jednym z wywiadów dla „Newsweeka" powiedział on o grze: „Dramat bohatera polega na tym, że w jego strukturze mentalnej założona zostaje funkcja tworzenia różnicy ontologicznej, dającej dwoistość istnienia rzeczy").

5. Znając wyrobienie muzyczne Czytelników TS, a także wiedząc o wysokiej klasie sprzętu pozostającego w ich domach nie wspominałem nawet o dźwięku. Jest bowiem rzeczą oczywistą, że tylko słuchając jej niewprawnym uchem na sprzęcie klasy Sound Blaster 2.0 można odnieść wrażenie, iż tło dźwiękowe przypomina znany przebój E. Presleya. Chwila skupienia wystarczy, by stwierdzić, że utwór o tempie znacznie szybszym wykonywany jest przez kwintet smyczkowy, tonika jego jest znacznie wyższa, co trzy frazy utwór grany jest forte, refren grany jest z progresją, a linia melodyczna ulega załamaniu po czwartym takcie z powodu braku w tym miejscu ćwierćnuty.

6. Wreszcie chciałbym wyrazić zdziwienie, iż tak rozsmakowany w polszczyźnie erudyta jak Szanowny Pan Docent Juras, dający wykład o niekonsekwencjach i błędach w mym tekście, znający bez wątpienia zasady kultury wypowiedzi, dopuszcza się manipulacji w rodzaju „krok (...) w drodze (...)" niedopuszczalnych zarówno przez wzgląd na zasady kultury polemicznej, jak i poszanowanie Czytelnika, z którego, nie zawaham się tego słowa użyć, robi się w ten sposób OSŁA!

Pozostaję z szacunkiem wierząc, że Pan, Panie Docencie, poczuł się przekonany do mego punktu widzenia i zechce równie krytycznie czytać kolejne moje recenzje

*Stan Faktyczny*

P.S. Będąc synem sudańskiego Żyda i japońskiej Ormianki mogę nazywać się nawet Naoko Yamada, prosiłbym więc podchodzić do mego imienia bez uprzedzeń etnicznych.



**My sobie tych listów z nosa nie wydłubaliśmy!**

## Rewolucja

Czy zdajecie sobie sprawę przed jak trudnym wyborem stoję co miesiąc? Do każdego numeru, tylko do tej rubryki, przychodzi po około sto listów. A nierzadko w jednej przesyłce znajduje się kilka opisów! Obserwując tak wielką aktywność Czytelników przyszedł mi do głowy pewien pomysł. Co sądzicie o jeszcze większym uelastycznieniu rubryki. Skoro już praktycznie sami ją tworzycie, czy nie chcielibyście też sami decydować, co się w niej ma ukazać? Zamierzam stworzyć coś w rodzaju listy przebojów na którą, jak zwykle, będzie mógł głosować każdy Czytelnik. Chciałbym, abyście pisali jakich opisów gier Wam brakuje, jakie mapy by Wam się przydały lub po prostu czego zabrakło w tekstach, które już się ukazały w numerach. Wszelkie głosy będę skrzętnie notował. Jeżeli propozycji z pierwszych miejsc nie będzie akurat „na składzie" to podam je do publicznej wiadomości. W ten sposób dowiecie się, co umożliwia najszybsze znalezienie się na łamach tej rubryki.

Przypominam (także sobie), że preferujemy opisy z mapą. A za ukazanie się pracy Czytelnika (tekst wcale nie musi stanowić jej podstawy) przyznajemy nagrodę, w postaci rocznej prenumeraty Top Secret. To tyle na dzisiaj.

Cześć.

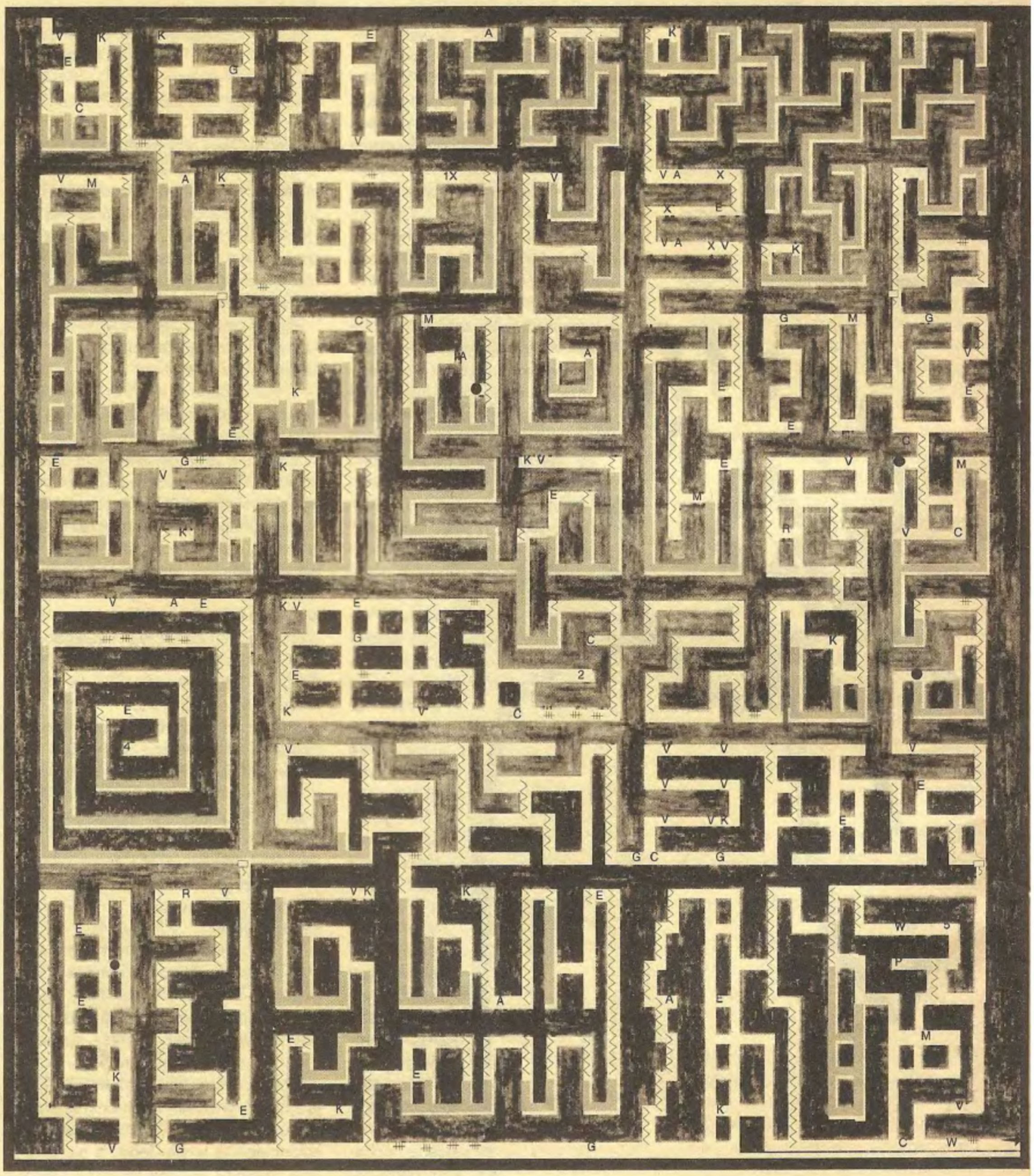
***Dean***

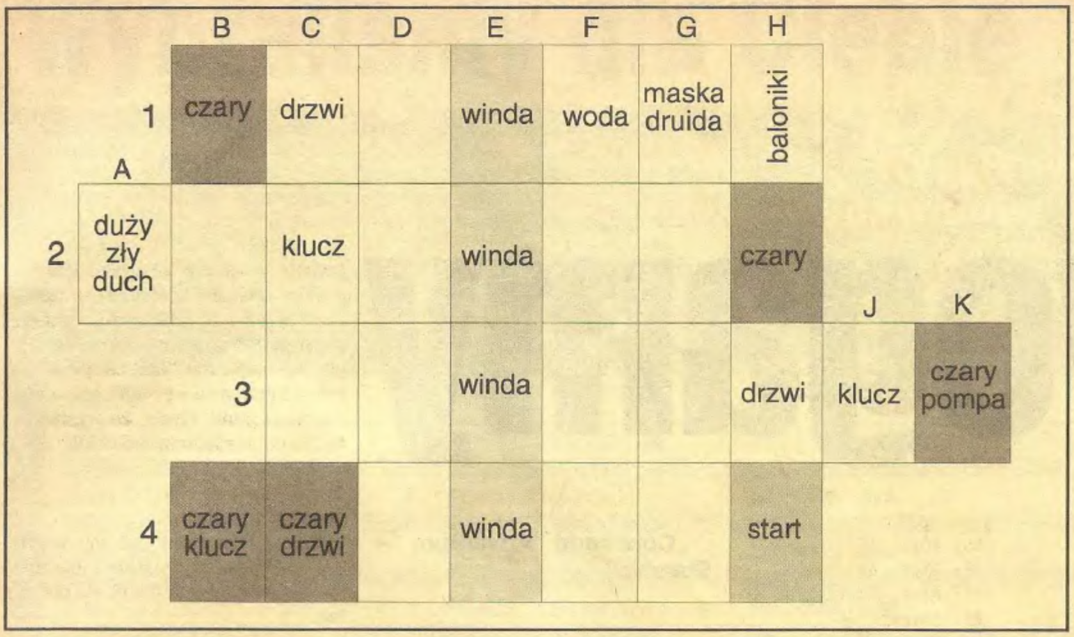
## Golden Talisman

Gra „Golden Talisman" jest grą labiryntowo-zręcznościową. Jej celem jest odnalezienie 5 części talizmanu Foghra i z jego pomocą zabicie Pana Labiryntu. Przeszkadzać Ci będą gady, płazy i ryby. Na niższych poziomach występują siły nieczyste, które możesz zniszczyć za pomocą świecy i magicznej koszulki. Znalezione owoce regenerują Twoje siły. Niebieskie kubły zwiększają ilość tlenu potrzebnego pod wodą. Z wody można wyjść tylko po linie. Znalezionymi kluczami otwierasz kraty, a mapami otworzysz kamienne przegrody. Liny zaczepisz w oznaczonych miejscach. Świecami oświetlisz ciemne pomieszczenia. Upadek z dużej wysokości i woda nie są dla Ciebie groźne. Posiadasz pięcioprzedmiotową kieszeń, a przedmiot używany jest z prawej strony. Mapa jest niezbędna do przejścia gry.
Komputer: Commodore 64.

***"Mikszuś"***

- ● - broń na gady
- 1, 2, 3, 4, 5, - części talizmanu
- V - zgniatacze
- (krata) - kraty
- (hak) - hak na linę
- (lina) - lina
- X - przegroda
- A - powietrze
- E - energia
- G - gad
- C - świeca
- R - lina
- K - klucz
- W - czarownik
- D - koszula
- M - mapa






# Turbican

Jest to gra, która opowiada o perypetiach małego duszka. Turbican po ukończeniu szkoły straszenia, zatrudnił się przy rozbiórce zamku. Praca miała się rozpocząć od demontażu posągu właściciela. Zadanie to nie jest łatwe i nie uda się bez Twojej pomocy. Zamek składa się z 30 komnat. Pomiędzy czterema poziomami zamku można się poruszać za pomocą windy, uruchamianej naciśnięciem **FIRE**. Dla tych, którzy utknęli zamieszczam opis ukończenia gry.

Zaczynamy w **4H**. Windą z **4E** jedziemy do **2E**, zabieramy klucz z **2C** i jedziemy do **4E**. Otwieramy drzwi w **3H**, z **3J** zabieramy klucz, a w **3K** bierzemy czar i dotykamy pompy, której ramię uniesie się do góry. Jedziemy windą do **1E**. Bierzemy maskę Druida z **1G**. Zjeżdżamy do **4E**, z **4C** zabieramy czar, a z **4B** czar oraz klucz. Windą jedziemy do **2E**, bierzemy czar z **2H** i jedziemy do **1E**. Bierzemy czar z **1B**, jedziemy do **2E** i w **2A** dokonujemy rozbiórki posągu, naciskając **FIRE**. Wracamy do windy, jedziemy do **1E** i idziemy do **1H**, skąd odlatujemy na baloniku. I to już koniec.

Producent: ASF '93.

Cena: ok. 5 zł. (50 tys. starych zł)

Powodzenia życzy

***"Hristo Stoichkor"***

„Pozdrawiam wszystkich kibiców klubu FC Barcelona."

# Klątwa

Opis do tej gry ukazał się w numerze 15/2, ale nie było przy nim żadnej mapy. Poza tym w metce zostało napisane, że „Klątwa" występuje wyłącznie na Atari XL/XE. Dlatego prezentuję dzisiaj mapę razem z kolejnością przechodzenia pomieszczeń według tekstu z Top Secret.

A oto numery segmentów do których należy kolejno zaglądać: 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 14, 13, 18, 8, 10, 12, 15, 19, 7, 16, 17, 21, 5, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

Komputer: Commodore 64.

***"Zimny" Przemek S.***

Ogłoszenie autora:

POZDROWIENIA DLA ARKA C. I INNYCH POSIADACZY PC.

# LOTERIA KORESPONDENTÓW

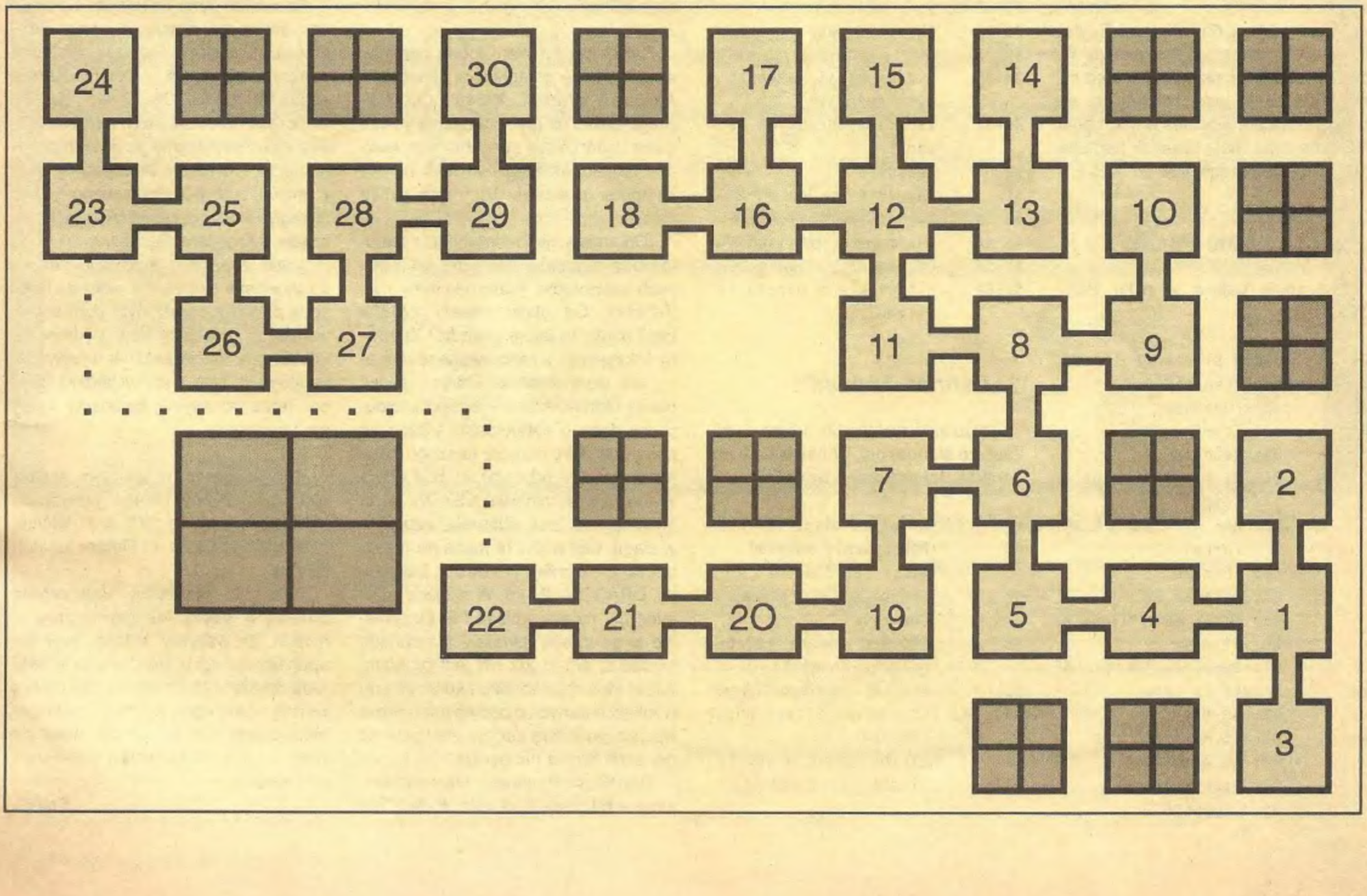
Za oknami już zaawansowany wrzesień, żeby nie powiedzieć październik. I kolejne 10 nudnych miesięcy chodzenia do budy. Tym ciekawsze mogą się okazać propozycje od wydawnictwa Iskry. A wraz z poprzednim numerem zgodnie z naszym hasłem (no, wiecie...) wysłaliśmy między innymi takie rarytasy: „Hobbit, czyli tam i z powrotem" J.R.R.Tolkiena, „Buszującego w zbożu" J.D.Salingera, „Troje na prerii" Charlesa Portisa oraz „Miecz Liktora" i „Cytadelę Autarchy" Gena Wolfa. Jak widać jest czego żałować.

A tak przy okazji, to strasznie dużo osób nie chce się ujawniać podając nam swój adres. Prawie połowa (tak!) wylosowanych początkowo listów go nie miała.

*Redakcja*

**Lista osób nagrodzonych:**

Tomasz Banasik, Bełchatów; Grzegorz Binek, Brzeziny; Tomasz Boksa, Wietrzychowice; Cezary Chyliński, Gdynia; Bartosz Ciszewski, Suwałki; Krzysztof Czarnecki, Warszawa; Karol Dudziuk, Łódź; Bartłomiej Gorczyński, Bytom; Michał Kopeć, Mysłowice Kosztowy; Wojtek Koperski, Gdańsk; Grzegorz Łata, Będzin; Agata Karolina Łoboda, Kraków; Michał Nowak, Gdańsk Chełm; Paweł Olchawik, Warszawa; Marcin Pindych, Kłomnice; Michał Poche, Kraków; Michał Popowicz, Wrocław; Paweł Poźmiak, Lublin; Sławomir Proczek, Sobolew; Maciej Rogalski, Łomża; Marek Rówieniec, Ścinawa; Maciek Ruszczyński, Łódź; Marcin Rybka, Jastrzębie-Zdrój; Tomasz Szeląg, Kraków; Tomek Szumiata, Szczecin; Marek Tuszewicki, Płock; Paweł Wieczorkiewicz, Wrocław; Marek Wolinski, Łódź; Grzegorz Zachara, Zabrze; Piotr Zmysłowski, Świdwin.



# Savegamy

## O gmeraniu tam, gdzie nas nie chcą

Dzisiaj znowu oprę się wyłącznie na listach od Czytelników. Przychodzi ich na tyle dużo, że nasze własne osiągnięcia (na przykład rozgryzienie save'ów do „Jagged Alliance") ulegają zapomnieniu nie doczekując się publikacji. To cieszy, jako że sami na pewno nie jesteśmy w stanie obrobić wszystkich gier, choćby ze względu na ograniczenia czasowe. Inna sprawa, że jak się ma tylko dwa dni na sensowne opisanie czegoś dużego, to bez odwołania się do nielegalnych sztuczek nie ma czasem co marzyć o osiągnięciu sukcesu. To jednak zupełnie inna historia, nie będę tu zdradzał wszystkich tajemnic naszej kuchni.

Przechodzimy do listów od Czytelników. Na pierwszy ogień pójdzie list od Łukasza Bajońskiego. Jak sam napisał, nie są to jego osiągnięcia, ale rzeczy znalezione gdzieś w Internecie. Na razie tylko mały kawałek nadesłanej porcji, dotyczącej liter od A do C:

### „Aces of the Pacific":

Znaczenie bajtów w pliku ROSTER.DAT:

| | |
|---|---|
| 00 | numer pilota na liście |
| 02-10 | nazwisko pilota |
| 12-20 | opis backupu |
| 23 | siły powietrzne:<br>00: Japonia<br>01: US Navy & Marine Corps<br>02: RAF & Fleet AF (Air Force)<br>03: Chinese AF<br>04: Russian AF<br>05: Royal Netherlands AF<br>06: US Army AF<br>07: Royal Australian AF |
| 24 | Prawie to samo:<br>00: US Navy<br>01: US Marine Corps<br>02: US Army AF<br>03: Japanese Navy<br>04: Japanese AF<br>05: Royal AF<br>06: Fleet AF<br>07: Royal Australian AF<br>08: Chinese AF<br>09: Russian AF<br>0A: Royal Netherlands AF |
| 25 | Stopień wojskowy:<br>00: Ensign<br>01: Lieutenant (jg)<br>02: Lieutenant<br>03: 2nd Lieutenant<br>04: 1st Lieutenant<br>05: Captain<br>06: 2nd Lieutenant<br>07: 1st Lieutenant<br>08: Captain<br>09: Petty Officer 2nd Class<br>0A: Petty Officer 1st Class<br>0B: Warrant Officer<br>0C: Lieutenant<br>0D: Sergeant<br>0E: Master Sergeant<br>0F: 2nd Lieutenant<br>10: 1st Lieutenant<br>11: Captain |
| 26 | 0 - Active, 1 - Dead |
| 29-2A | Data startu |
| 2D-2E | Aktualna data |
| 32-33 | Liczba przelatanych misji |
| 34-35 | Liczba misji zakończonych sukcesem |
| 36-37 | Liczba ukończonych kampanii |
| 3C | Szwadron |
| 3E | Kampania |
| 40-41 | Zwycięstwa powietrzne |
| 43-4D | Odznaczenia amerykańskie |
| 4E-55 | Odznaczenia japońskie |
| 57-62 | Ustawienia z panelu realizmu. |

### „Cannon Fodder":

Znaczenie niektórych bajtów w plikach ze stanem gry, W nawiasach podane są dopuszczalne wartości:

| | |
|---|---|
| 00 | Aktualna misja (00-47h) |
| 0C | Pokazywanie omówień misji (00-23h) |
| 48 | Liczba ofiar lidera (00-FF) |
| 4C | Stopień lidera (00-0E, private-general) |
| 58 | Stopień drugiego (00-0E) |
| 64, 70, 7C | stopnie następnych (00-0E) |
| 12 | Liczba rekrutów (00-FF) |
| 6F2 | Liczba zabić (00-FF) |

### „Command Adventure – Starship"

Zmiana ilości pieniędzy, w pliku PLAYER1:

zamienić bajty spod adresów 20-22 na FF, FF, FF

### „Corridor 7"

Mało, ale istotnych, adresów (decymalnie!):

| | |
|---|---|
| 48 | Zdrowie |
| 50 | Amunicja |
| 116 | Zbroja |
| 118 | Energia do alien gun |

Niestety, w wersji CD grzebanie w plikach kończy się utratą punktów.

### „Cyclemania"

W pliku CHAMP.DAT dwa pierwsze bajty to gotówka, wpisanie tam 50, C3 daje $50000.

Natomiast Piotrek Cichoń nadesłał swoje własne osiągnięcia, dotyczące Amigowej strategii **„K-240"**. Od dłuższego czasu na gry i savegame'y Amigowe zapanowała posucha, tym większa radość, że ktoś nam coś na ten komputer podesłał. Teraz już cytuję Piotrka:

„Do zmian niezbędne będzie zanotowanie numerów naszych, jak i obcych asteroidów. Przeszukujemy pliki K-240xx. Od około offsetu 126864 (jeśli około, to jak je znaleźć? Zapewne korzystając z zanotowanego numeru, ale sformułowania których użyłeś nie są jednoznaczne – Borek) znajdują się dane o asteroidach. Licząc od pierwszej cyfry numeru naszego asteroidu (liczymy od zera) 31 bajt odpowiada za ilość minerału NEXOS. Bliżej znajdują się inne minerały, zapisane w ciągu: bajt wolny (a może po prostu starszy? – Borek), TRAXIUM, bajt wolny, DRAGONIUM itd. W miejsce ilości minerału należy wpisać FF. Oczywiście teraz trzeba minerały z asteroidu wydobyć, ale to już nie jest problem. A jeśli ktoś chce szybko ukończyć grę, w miejsce danych o obcym asteroidzie wpisać musi ciąg zer, po powrocie do gry przeciwnika nie będzie."

Tyle Piotr. Ponieważ nie dysponujemy w tej chwili pod ręką „K-240" nie jestem w stanie obejrzeć plików, o które chodzi i sprecyzować podanych przez niego informacji, dlatego zacytowałem jego list dokładnie tak, jak był napisany. Jak na pierwszą próbę informacje są i tak bardzo klarownie podane. Myślę, że wystarczą każdemu mającemu odrobinę oleju w głowie.

Kubuś Donosiciel (już my wiemy o kogo chodzi) z przyjaciółmi (nie znamy) zajął się dwoma grami. Na początek

### „One Must Fall 2097"

W plikach z gry turniejowej (*.CHR) pod offset 1B trzeba wpisać CD, a w offsetach 20h-2Bh wszędzie nasze ulubione FF. To pierwsze pozwoli grać Novą, to drugie dołoży 673 miliony baksów, nie wspominając o takim drobiazgu jak maksymalne wartości Power, Speed i Agility.

Druga gra to

### „Sim City 2000"

Tu z kolei zakładamy nowe miasto i natychmiast je nagrywamy, po czym wychodzimy z gry i w czterech kolejnych bajtach zaczynając od offsetu 27h wpisujemy 7F 02 FF FF co daje nam 2 miliardy zielonych z ostrym hakiem.

Na koniec (jako że kończy się miejsce) krótka informacja od innego Amigowca. Grzegorz Grzybek nadesłał bardzo obszerny list, w którym zajął się zabawami z Action Replayem i „UFO". List czeka na swoją kolej, bardzo możliwe że wykorzystamy go w następnym numerze, tym razem skorzystamy tylko z malutkiego PS dopisanego przez Grzegorza na samym końcu, a dotyczącego Frontiera. Grzegorz:

„Jeśli **„Frontier"** po wyjściu z Actiona zawiesza się, trzeba wciskać freeze w pewnym określonym momencie: wciskamy dwa razy esc, klikamy na LOAD, gdy stacja zacznie wczytywać katalog i stuknie 1 raz wciskamy freeze. Teraz po wyjściu będziemy mogli grać normalnie.

(...)

Z poszukiwań w pamięci stwierdzam, że słynny Mirage prawdopodobnie nazywa się „IXI" oraz istnieją Military Drive Class 4 i Fighter Launch Device".

Tyle nasi Czytelnicy. Jak zwykle prosimy o więcej, jak zwykle przypominam, że wszyscy autorzy save'ów opublikowanych u nas dostaną w nagrodę dyskietki shareware z najnowszą wersją naszego edytora savegame'ów. Jeśli ktoś już go ma, niech da znać w liście, który zestaw shareware go interesuje.

***Borek***

# Wybraliśmy dla Ciebie *to, co najlepsze*

**Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.**

UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

## Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

| NAZWA | KOMPUTER | PRODUCENT | WYMAGANIA | CENA | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1942: Pacific Air War | PC | MicroProse | 386, 4MB RAM, VGA | 951.600,- | 95,16 |
| Armored Fist | PC | NovaLogic | 386, 4MB, VGA | 805.200,- | 80,52 |
| Blade of Destiny | PC | US Gold | AT, 1 MB, VGA | 610.000,- | 61,00 |
| Colonization/wersja polska | PC | MicroProse | 386-16, 2MB, VGA, 12HD | 854.000,- | 85,40 |
| Commanche | PC CD | NovaLogic | 386, 4MB RAM | 915.000,- | 91,50 |
| Desert Strike | PC | Gremlin | 386, 1MB | 610.000,- | 61,00 |
| Ecstatica | PC CD | Psygnosis | 386, 4MB RAM | 793.000,- | 79,30 |
| F-15 Strike Eagle III | PC | MicroProse | 386,2MB RAM,VGA,10HD | 610.000,- | 61,00 |
| Fields of Glory | PC | MicroProse | 386-16, 2MB, MCGA, 12MB HDD | 610.000,- | 61,00 |
| Flight of Amazon Queen | PC | Renegade | 4MB | 512.400,- | 51,24 |
| FIFA International Soccer | PC | Elektronic Arts | 386-25, 2MB, VGA, 12HD | 610.000,- | 61,00 |
| Frontier Elite II | PC | Gametek | 386, 2MB | 366.000,- | 36,60 |
| Grand Prix Unlimited | PC | Hit Squad | AT VGA | 366.000,- | 36,60 |
| Hand of Fate /polska wersja tekstu/ | PC | Virgin | 386SX-25, 2 MB, 20 MB HDD | 671.000,- | 67,10 |
| Harpoon II | PC | Electronic Atrs | 386SX, 4 MB RAM, VGA | 793.000,- | 79,30 |
| Hell | PC CD | Gametek | 486 ,4MB RAM | 1.037.000,- | 103,70 |
| Hired Guns | PC | Psygnosis | 386, 1MB | 366.000,- | 36,60 |
| IndyCar Racing | PC | Virgin | 386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD | 561.000,- | 56,10 |
| Klick & Play | PC | EuroPress | 386, 4MB RAM | 1.098.000,- | 109,80 |
| Klick & Play | PC CD | EuroPress | 386, 4MB RAM, VGA, mysz | 854.000,- | 85,40 |
| Lands of Lore | PC CD | Virgin | 386, 2MB RAM, VGA, 21 MB HDD | 854.000,- | 85,40 |
| Leisure Suit Larry VI | PC | Sierra | 386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD | 732.000,- | 73,20 |
| Litil Divil | PC | Gremlin | 386-25, 4MB RAM | 695.000,- | 69,50 |
| Litil Divil | PC CD | Gremlin | 386, 4MB RAM | 695.400,- | 69,54 |
| Little Big Adventure | PC CD | Electronic Arts | 486-25, 4MB, VGA | 1.037.000,- | 103,70 |
| Magic Carpet | PC | Electronic Arts | 486DX50, 8MB | 854.000,- | 85,40 |
| Magic Carpet | PC CD | Bullfrog | 386-25, 4MB, VGA | 1.098.000,- | 109,80 |
| Mortal Kombat II | PC | Acclaim | 4MB | 1.403.000,- | 140,30 |
| Mortal Kombat II | PC CD | Acclaim | 4MB | 1.586.000,- | 158,60 |
| Nascar Racing | PC | Virgin | 386, 4MB RAM | 732.000,- | 73,20 |
| NBA LIVE '95 | PC CD | Electronic Arts | 486DX40, 8MB | 854.000,- | 85,40 |
| Scottish Open | PC | Core Design | 4MB | 585.600.- | 58,56 |
| Subwar 2050/wersja polska | PC | MicroProse | 386, 1 MB RAM, VGA | 793.000,- | 79,30 |
| Syndicate/wersja polska | PC | Bullfrog | 386, 4MB, VGA, 12 HD | 695.400,- | 69,54 |
| System Shock/wersja polska | PC | Origin | 486, 4MB, 30HD | 1.037.000,- | 103,70 |
| Teenagent | PC | Metropolis | AT VGA | 494.100,- | 49,41 |
| Theme Park | PC | Bullfrog | 386,4MB,VGAVESA,18HD | 793.000,- | 79,30 |
| Transport Tycoon | PC | MicroProse | 386, 4MB, VGA/MCGA | 854.000,- | 85,40 |
| UFO: Enemy Unknown | PC CD | MicroProse | 386-20, 4MB, VGA | 1.037.000,- | 103,70 |
| Wing Commander III | PC CD | Origin | 48650, 8MB, CD-d.s. | 1.830.000,- | 183,00 |

Proponujemy gry Pegasus:

| | | | |
|---|---|---|---|
| – cartridge „Złota Piątka" (5 gier na kasecie) | | 690.000,- | 69,00 |
| – cartridge z grami ze „Złotej Piątki": | - Big Nose Freaks Out | 350.000,- | 35,00 |
| | - Big Nose the Caveman | 350.000,- | 35,00 |
| | - Micro Machines | 350.000,- | 35,00 |
| | - The Ultimate Stuntman | 350.000,- | 35,00 |
| | - Dizzy | 350.000,- | 35,00 |
| – cartridge Dancing Blocks | | 350.000,- | 35,00 |
| – cartridge Little Red Hood | | 350.000,- | 35,00 |

## ZAMÓWIENIE 9/95

Imię ______________________

Nazwisko: ______________________

Adres: ______________________

______________________

*prosimy wypełniać drukowanymi literami*

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

☐ **Proszę o przysłanie katalogu na komputer** ________

**Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.**

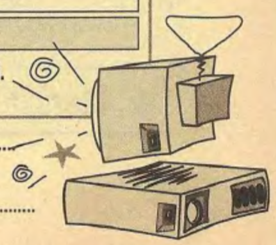
| NAZWA | KOMPUTER | ILOŚĆ SZTUK | CENA |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

**Łączna kwota** ________

**Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.**

podpis zamawiającego ........................................

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ........................................



Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

## Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

## LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

SHITY

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

# 1. 1830 Railroads & Rubber Barons

★★★★

Słyszałeś kiedyś o serii gier 18xx? Ja nie. I kiedy uruchomiłem jedną z jej przedstawicielek na swym komputerze była dla mnie kolejną grą ekonomiczną, która zrobiona została w konwencji planszówki.

Moje podejście do „Baronów" zmieniło się jednak po zapoznaniu się z autorami gry i jej rodowodem. Okazało się bowiem, że jednym z głównych projektantów tej powstałej przed 13 laty produkcji planszowej był Bruce Shelly, który w 1990 roku wraz z Sidem Meierem stworzył „RailRoad Tycoona", na komputer zaś przenieśli ją programiści firmy Simtex znanej dotąd z gier „Master of Orion" czy „Master of Magic". Sama gra jest jedną z kilkunastu podobnych prezentujących rozwój kolei w Stanach, Kanadzie, Niemczech, Holandii, Cesarstwie Habsburskim, Królestwie Obojga Sycylii, Indiach przy czym w poszczególnych częściach pisanych przez niezależnych twórców zmienia się nie tylko mapa gry, ale i nieznacznie reguły rozgrywki.

**Fabuła**

Zasady są proste jak łuk Mongoła: od dwóch do sześciu inwestorów stara się rozbudować kolej w północno-wschodniej części Stanów Zjednoczonych konkurując ze sobą. Z początku licytują się o przejęcie firm prywatnych ułatwiających budowę dróg żelaznych. Następnie wykupują z banku akcje kompanii kolejowych, do których przypisane są określone stacje oraz liczba nowych stacji możliwych do zbudowania. Cenę pierwszej, podwójnej akcji, tzw. prezydenckiej, ustala kupujący. Wyznaczona przez niego cena będzie ceną wszystkich akcji pozostających w banku. Wartość akcji wykupionych przez inwestorów zależeć będzie od kondycji kompanii (regularności w płaceniu dywidendy i nowości posiadanych przez nią modeli lokomotyw; zbyt stare lokomotywy są wycofywane z ruchu, co może doprowadzić spółkę do bankructwa).

Po zostaniu prezydentem kompanii kolejowej (do tego musisz posiadać większość jej akcji przy wykupionych 60% z banku) możesz przystąpić do budowy linii kolejowych łączących miasta, kupować lokomotywy, budować stacje i kolekcjonować pieniądze. Wypłacając je w postaci dywidend zyskujesz środki na zakupy kolejnych akcji i umacniasz na giełdzie papiery kompanii, którą reprezentujesz. Jeśli nie wypłacisz pieniędzy akcjonariuszom zostaną one w firmie, dzięki czemu będziesz mógł kupić lepsze lokomotywy.

Gra kończy się po kilkudziesięciu turach budowania i grania na giełdzie. Przedsiębiorca mający największy majątek (gotówka + wartość posiadanych akcji) wygrywa.

**Jak nie znaleźć się na bocznicy?**

1. Na początek staraj się kupić prywatne firmy Camden & Amboy (C&A) i Baltimore & Ohio (B&O). Pierwsza daje Ci akcję bardzo atrakcyjnej kompanii Pensylvania Railroad (ma aż 4 stacje do wybudowania i znajduje się blisko Nowego Yorku, z którym komunikacja przynosi duże zyski). Dzięki drugiej stajesz się posiadaczem prezydenckiej akcji kompanii Baltimore & Ohio (leży blisko Nowego Yorku). Póki nie zostaniesz ich prezydentem dają Ci sporą dywidendę wypłacaną z racji ich posiadania.

2. Z kompanii kolejowych warte zainteresowania są jeszcze New York Central Railroad (znów bliskość Nowego Yorku) i Reading Railroad (akcja „prezydencka" wynosi 30% wszystkich akcji, a nie 20% jak w pozostałych firmach; jest to o tyle ważne, że musisz mieć mniej akcji w ręku do przejęcia kontroli nad firmą.

3. Nigdy nie kupuj akcji firmy w tej samej turze, w której konkurent ją wykupił. Przez pierwszą turę i tak nie będzie ona przynosiła zysku, a przeciwnik może chcieć tylko wyciągnąć pieniądze z tej firmy, by wzmocnić jedną z kupionych wcześniej, a potem akcje sprzedać, na czym stracisz.

## 1830 Railroads & Rubber Barons

4. Akcje pierwszej wykupionej firmy wyceń nisko (67$), by szybko móc ją przejąć i zyskać źródło gotówki potrzebnej do zakupu papierów wartościowych innych firm. Cenę akcji kolejnych kupowanych firm ustalaj na 100. Będziesz miał większy kapitał na początku i łatwiej Ci będzie modernizować sprzęt.

5. Nie płać za budowę torów w trudnym terenie. Zazwyczaj zrobi to za Ciebie komputer.

6. Jeśli posiadasz więcej niż jedną kompanię możesz wymieniać między nimi lokomotywy (sprzedaż za symbolicznego 1$), by zoptymalizować ich wykorzystanie.

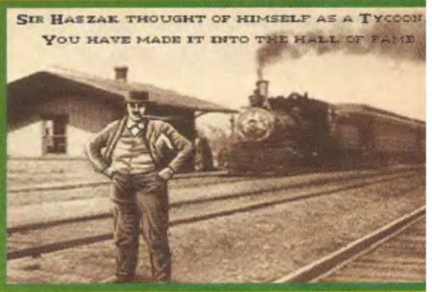
**Wrażenia**

Jakkolwiek ani grafika, ani muzyka nie należą do zachwycających, gra się na tyle ciekawie, że prawie nie zwróciłem na nie uwagi. Gra wciąga nie tylko dlatego, że ma sporo opcji modyfikujących jej zasady i generator map idący nam w sukurs, kiedy oryginalna mapa już się przejadła. Za każdym razem komputerowi gracze tworzą całkowicie nowe, niekiedy zaskakujące sytuacje wymuszające ciągłe podejmowanie nieszablonowych decyzji.

„1830 Railroad & Rubber Barons" z pewnością nie należy do gier łatwych i pięknych, ale za każdym razem budowanie kolei budzi wiele emocji i rodzi ochotę, by jeszcze raz spróbować. Cóż, kolejny nałóg.

***Sir Haszak***

Producent: Avalon Hill
Rok produkcji: 1995
Komputer: PC 386, 8 MB RAM (dla lipcowego update'u wystarczy 4 MB)















# Jest taktycznie

Wyścigi na żużlu potocznie zwane „żużlem" lub z angielska speedwayem nie są zbyt częstym tematem gier. Jeszcze mniej spotykana będzie gra symulująca pracę menedżera drużyny żużlowej. Jednak powstała – na razie dostępna tylko na Amigę, ale są plany wydania wersji pecetowej.

Wybierając drużynę, którą przyjdzie nam prowadzić ku świetlanej przyszłości, warto zapoznać się z jej stanem. Z pewnością nie do końca będą to dane pokrywające się z rzeczywistością, jednak te same nazwiska, poziom zawodników i w ogóle opinie o drużynie w sposób zbliżony będą odpowiadały zawartym w grze.

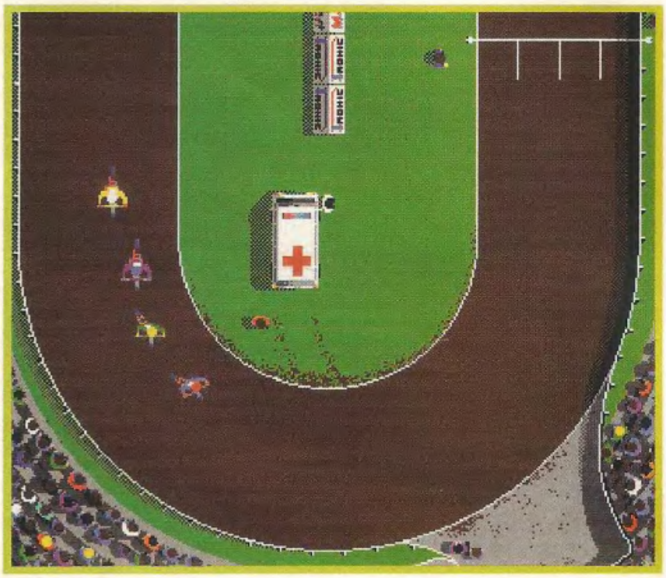
Nasz sytuacja, biorąc pod uwagę krótkie wprowadzenie z instrukcji i stan konta, jest trochę tragiczna. Zawodnicy jeżdżą bardziej z przyzwyczajenia niż z przekonania, klub podupada, a kibice wyrażają swoją dezaprobatę nie przychodząc na wyścigi. Naszym zadaniem będzie zdobycie pierwszego miejsca w lidze i przejście do ligi pierwszej – powiem szczerze, że kilka razy zajmowałem to zaszczytne miejsce i ciągle zmieniały się tylko dwa ostatnie zespoły. Spodziewałem się zmiany wszystkich zespołów, oprócz dwóch: mojego i tego który zajął drugie miejsce – czyli tych, którze weszły do ligi wyższej. Widać myliłem się.

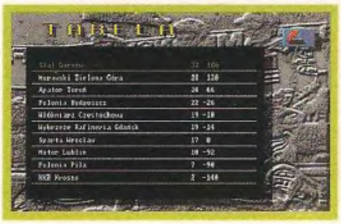
Drużyna, tak jak pisałem wcześniej, składa się z zawodników odpowiadających rzeczywistym składom (w chwili kiedy wydrukuje się ten numer może ulec nieznacznej zmianie) i nie będzie się zmieniać w trakcie gry. Jednak wraz z mijającym czasem i ukończonymi meczami współczynniki zawodników będą rosnąć lub maleć. Poziom gracza określa współczynnik, będący średnią uzyskiwanych przez zawodnika punktów w jednym meczu. Trochę jednak jest on niejednoznaczny, gdyż ulega zmianie także po przeprowadzanych treningach, co sugerowałoby, że jest to przypuszczalna średnia punktów jaką może zdobyć zawodnik, a nie średnia arytmetyczna wyliczona z poprzednich wyścigów.

Można było uniknąć tego typu nieporozumień wprowadzając charakterystyki odpowiadające dostępnym formom treningu, czyli jak dobry jest: na startach, kondycyjnie, w jeździe w parach i taktycznie. A tak po każdym z przeprowadzonych treningów zmienia się średnia punktów i nie bardzo wiadomo, na ile będą dobrzy w poszczególnych elementach wyścigu.

Zawodnicy podzieleni są na trzy grupy: zagraniczni (tylko jeden może brać udział w wyścigu, jedni z lepszych), seniorzy (dobrze jeżdżący) i juniorzy (młodzi nieraz utalentowani kierowcy, jednak bez doświadczenia, dwóch musi zajmować dwa ostatnie miejsca w składzie drużyny). Oprócz ustalenia składu do danego meczu i przeprowadzonym ewentualnym treningu, za który trzeba słono zapłacić, możemy zainwestować w sprzęt. Nie ukrywam, że tutaj właśnie menedżer musi sporo się namęczyć, żeby wyjść na swoje. Lepsze motory są oczywiście droższe, więcej kosztuje ich eksploatacja, jednak na dłuższą metę inwestowanie w nie jest opłacalne (lepsze wyniki). Gra, niestety, nie została wyposażona w opcję przypisującą odpowiednie motory odpowiednim zawodnikom, co po raz drugi wprowadza element niejednoznacznego rozdysponowania sił – menedżer nie wie, na ile posiadanie lepszych motorów przeważa szalę zwycięstwa na jego stronę. Niejasne jest też „znikanie" motorów po ukończonych wyścigach. Najprawdopodobniej jest to wynik kontuzji jadącego na danej maszynie zawodnika lub uszkodzeń motocykla podczas kolizji na torze.

Te i kilka jeszcze innych niejasności powstały z co najmniej dwóch przyczyn. Po pierwsze w trakcie gry prawie w ogóle nie jesteśmy informowani o tym, co się dzieje, co która ikona oznacza, od czego zależą wpływy z reklam. Po drugie instrukcja do gry jest tak uboga i enigmatycznie napisana, że gracz przystępując do gry, musi przeprowadzić pracę umysłową równą niemalże pracy tych, którzy kiedyś dawno, jak nie było jeszcze ustawy, rozgryzali klawiszologię do pirackich wersji symulatorów lotu. W instrukcji nie znajdziemy zasad żużla, co jest dla mnie podstawową rzeczą, jaka powinna się znaleźć, nie ma opisanych różnic pomiędzy trzema dostępnymi maszynami (tylko tyle, że jedna jest słaba, druga średnia, a trzecia dobra). Brak opisu, co dają poszczególne rodzaje treningu i wielu innych.





# Speedway Manager 2







Jeżeli jednak ktoś przymknie oko na te niedociągnięcia i zasiądzie do gry z optymistycznym zapałem poprowadzenia tych na motorach, to z pewnością znajdzie w niej odrobinę dobrej strategii i rozrywki.

Na zakończenie kilka wskazówek:

– warto zainwestować w dobre motory;

– ustawiaj zawodników tak, aby odpowiadający ich numerom przeciwnicy posiadali niższe współczynniki średnio zdobywanych punktów;

– warto trenować starty. Dobry start to więcej niż połowa sukcesu;

– zawodnik startujący po zewnętrznej ma większe szanse zwycięstwa;

– na początku stosuj niskie ceny biletów podnosząc je, gdy zajmujesz wyższe miejsca w tabeli.

***EMILUS***

Producent: Mirage
Rok produkcji: 1995
Komputery serwujące: Amigi z 1MB

# LIGA POLSKA: MANAGER

Nie, nie jest to opisywana dwa numery wcześniej strategia. Mimo łudząco podobnej nazwy, jest ona kolejną grą, symulującą ciężką pracę menedżera drużyny piłkarskiej. Grę wydała firma L.K. Avalon, a nie jak poprzednią o tej samej nazwie, firma MarkSoft, a po drugie ta dostępna jest tylko na komputery Amiga, a nie jak w przypadku wcześniej opisywanej na pecety. To tyle gwoli wyjaśnienia.

Kolejny menedżer ligi polskiej, kolejne spostrzeżenia i uwagi. Na początku przystępując do gry wybieramy jeden z 54 zespołów nazwami odpowiadających zespołom ligi polskiej. Tu jednak ich pokrewieństwo się kończy, gdyż nazwiska zawodników składających się na poszczególne drużyny w żaden z możliwych sposobów nie chcą pokrywać się z rzeczywistymi. Wytłumaczeniem tego stanu rzeczy może być opcja wyboru roku, w którym rozpoczynać będą się rozgrywki. Zauważmy, że grając w roku 2500 nazwiska mogą się różnić, ale tak samo można powiedzieć, że wtedy to już nikt w piłkę nożną nie będzie grać.

Rozpoczynamy naszą karierę od drugiej ligi, niezależnie od wybranej drużyny. Jest początek sezonu, wkrótce pierwszy mecz. Cóż my, jako menedżer, możemy? Jest tego trochę, wszak w naszych rękach pozostaje: wybór zawodników, których chcemy sprzedać lub kupić; decyzja o jednym z pięciu ustawień piłkarzy na boisku (1532, 1433, 1442, 1541). Oprócz decyzji dotyczących samej drużyny musimy zatroszczyć się o sprawy dające podstawowy dochód naszemu klubowi – chodzi o stadion. Im będzie większy, piękniejszy, wyposażony w olbrzymią elektroniczną tablicę świetlną, wspaniale oświetlony, im bilety tańsze, tym kibiców będzie więcej przychodzić – co wprost proporcjonalnie wpływa na dochody z biletów. Ale to nie wszystkie źródła gotówki. Ważnymi i na początku przynoszącymi podstawowe dochody są reklamy umieszczane na tablicach przy boisku, jak i na koszulkach naszej drużyny. I to już wszystko, czym możemy manipulować. Przyznaję, że wygląda to dosyć skromnie.

Brak jest banku, z którego moglibyśmy zaciągać kredyty, czy ewentualnie odkładać nadwyżkę pieniędzy na procent. Strona finansowa gry jest straszliwie uboga: gdzie są podatki, wydatki na eksploatację stadionu, rachunki za elektryczność, za sprzątanie stadionu. W zasadzie jedynymi odpływami gotówki są: bajecznie niskie gaże zawodników, od czasu do czasu śmieszna kara za złe zachowanie kibiców, ewentualne wydatki na rozbudowę stadionu i opłaty za nowo kupionych zawodników. Dochodzi do paradoksalnej łatwości zbicia olbrzymiej fortuny bez konkretnej możliwości wydania jej.

Opcje selekcjonera są stworzone wyjątkowo przeciwko dobrej grze. Brak możliwości wpływania na to, kto będzie grał, dosyć ograniczony sposób ustalania taktyki gry (tylko 5 ustawień na boisku), możliwość sprzedaży kolejnego zawodnika dopiero gdy poprzedniego ktoś kupił. Losowy i strasznie powolny napływ nowych piłkarzy – dochodziło do sytuacji, w której mógłbym za posiadane pieniądze kupić kilka drużyn składających się z najlepszych piłkarzy, a jednak nie mogłem tego zrobić, bo nie było ofert. Nie mamy możliwości rozwijania poprzez treningi, rozegrane mecze, współczynników charakteryzujących zawodników – one po prostu się nie zmieniają. Gra jest pełna błędów: można sprzedać wszystkich swoich piłkarzy i dalej rozgrywać mecze. Raz obejrzałem taki mecz, przy stanie moich zawodników ZERO – nie dość, że wygrałem mecz 5:1, to jeszcze na powtórkach ciekawych akcji raz atakowałem pięcioma zawodnikami, a raz ustawiłem przy wolnym przeciwników mur składający się z czterech zawodników i bezczelnie stojącego w bramce bramkarza. A może to grali kibice? Możliwość rozbudowy stadionu w nieskończoność, to kolejny chory pomysł. Gdy doszedłem do 500 tys. miejsc prowadząc Legię, powstrzymałem się przed dalszą rozbudową, nie z braku pieniędzy, co z wyobrażenia, co by się stało z moim rodzonym miastem Warszawą, gdyby przybyło na niego 300 tys. kibiców jak spokojnie podawał program!

Gra poziomem przypomina menedżery pisane na ZX-Spectrum w Basicu i widać wyraźnie, że robiona była albo przez mało obeznanych w grach tego typu, albo po prostu przez zwykłych naciągaczy, którzy chcieli wydać jakąkolwiek grę i zgarnąć trochę kasy.

Coś tu jest nie tak i z pewnością nabywcy tego produktu będą mogli poczuć się oszukani słabą jakością gry.

Na zakończenie kilka wskazówek jak szybko i łatwo wygrać.

– pamiętaj o reklamach, one są Twoim podstawowym źródłem dochodów:

– na początku wykup wszystkich najlepszych piłkarzy, pozbywając się tych gorszych;









– rozbudowuj stadion, cenę biletów utrzymuj na poziomie 3 zł, później, w pierwszej lidze, będziesz mógł podnieść ją do 10 zł; pamiętaj, że przeciętnie na stadion przychodzi liczba kibiców równa połowie dostępnych miejsc;

– Stosuj ustawienia: 1541 – obronne, przy mocnych przeciwnikach; 1433, 1532 – przy słabych i 1442 – jeżeli drużyna posiada ten sam poziom, co Twoja;

– oczywiście warto zapisywać przed kolejnymi meczami stan gry, ale nie jest to wskazane przy menedżerach, którzy chcą szczycić się szlachetnym dojściem do potęgi.

Na koniec przyznam się, że trudno przegrać w tę grę i może to jest jej zaletą.

***EMILUS***

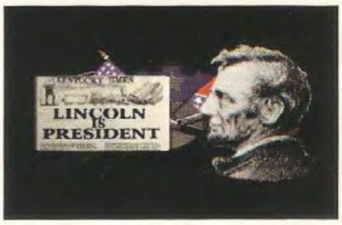
Producent: L.K. Avalon
Rok produkcji: 1995
Komputery: Amiga 1MB



# Jest taktycznie

*Zza wzgórza biją wrogie działa. Nasza piechota dobiegłszy do nich w śmiałym szturmie bije wrogich działonowych, lecz trębacz daje sygnał na przerwę obiadową. Żołnierze formują kolumny marszowe udając się na posiłek. Bliskie zwycięstwo znów wymknęło się z rąk.*

Amerykańska wojna secesyjna 1861-1865 doczekała się już paru przełożeń na gry strategiczne, lecz nikt dotąd nie starał się zrobić symulacji tak pełnej.




**Na placu**

Na początek wybrałem więc najprostsze warianty 9 współczynników realizmu. Świat stał się niesłychanie prosty: budowanie podstawowych jednostek i wysyłanie ich do walki. Rozstrzyganie bitew na wszelki wypadek powierzyłem komputerowi. Po pewnym czasie musiałem przyspieszać czas, bo gra stała się nudna (wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym i nie da się w żaden sposób zatrzymać!). Nie przeszkodziło mi to w ciągu miesiąca (oczywiście czasu growego) w zdobyciu Richmond i rozbiciu wszystkich jednostek Południa. Poświęcając dwa kolejne miesiące na zajmowanie miast konfederackich (zajęcie ich określonej liczby jest warunkiem zwycięstwa) w lipcu 1861 przyjąłem kapitulację Południa. Blitzkrieg.

Kolejne dwie kampanie rozgrywane na najtrudniejszym poziomie grane wojskami Unii i Konfederacji skończyły się odpowiednio 31.08.1861 i 2.09.1861, przy czym wojska strony przeciwnej były rozbite zazwyczaj już na 2 miesiące przed tą datą (zajmowanie miasta to bardzo męcząca i czasochłonna czynność). Wniosek z tego, że gra jest, niestety, zbyt łatwa.

Stało się tak prawdopodobnie dlatego, iż autorzy uwierzyli, że gracze będą się zachowywali tak jak dowódcy historyczni i po nierozstrzygniętych bitwach w pierwszych trzech miesiącach wojny odpoczną sobie przez pół roku zbierając siły do następnych starć. Kłopot w tym, że siły mimo wszystko zbiera się dość szybko, a w przypadku Unii jest to nawet zbędne, bowiem ma ona przytłaczającą przewagę na wschodzie (wojska Konfederacji są mocno rozproszone tak na wschodzie, jak i na zachodzie). Grając Konfederatami wystarczy unikać anemicznych ataków unionistów (uciekając zwycięsko z pola bitwy), by doczekać posiłków napływających z licznych miast Południa.

**W polu**

Wątek strategiczny został uzupełniony możliwością rozgrywania poszczególnych bitew. Przyznam, że bezpieczniej objąć w nich dowództwo samemu niż zdać się na wyrok komputera, zwłaszcza kiedy przeciwnik góruje liczebnością (komputer za nas z pola bitwy nie ucieknie).

Mapę terenu możemy skalować tak, iż widać na niej tylko miejsca, gdzie znajdują się poszczególne brygady (najmniejsze jednostki, którymi możemy dowodzić), widać szyk jednostek, kolejne przybliżenie pozwala nam zobaczyć czy żołnierze walczą czy idą, ostatnie zaś pozwala się dokładnie przyjrzeć sylwetkom dział, koni, ludzi.

Ani grafika, ani liczba komend możliwych do wydania nie dorównuje „Fields of Glory". Niewielka liczba komend wpływa jednak na prostotę dowodzenia i powoduje, że nad typową bitwą nie siedzimy więcej niż 10 minut (ułatwia to możliwość regulacji szybkości upływu czasu). Jeśli i ten czas wydaje nam się zbyt długi w każdym momencie bitwy możemy poprosić komputer o dogranie jej.

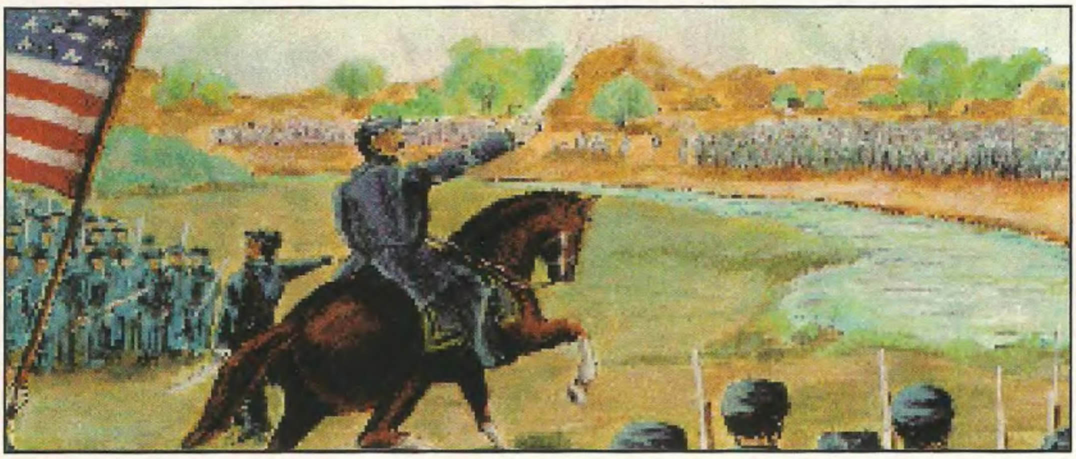
Z rozgrywaniem bitwy łączy się jedna niemiła niespodzianka, o której warto pamiętać: liczebność oddziałów na polu bitwy nie zawsze zgadza się z przedbitewną enuncjacją komputera o liczebności potykających się oddziałów. Zdarzyło mi się kilka razy stawać do walki z 10.000 ludzi, podczas gdy na polu bitwy znajdowałem 1.000, albo i tego nie. Pozostaje wtedy czekać, aż nadciągnie reszta lub schować honor do kieszeni i udać się do krawędzi mapy, dzięki czemu bitwa będzie nie rozstrzygnięta.

**Z notatek gen. Granta i gen. Lee, czyli rad parę dla sparowania uderzeń wojsk przeciwnych**

1. Ataki z morza. Jeśli grasz Konfederacją, zajmuj Nowy York; jeśli unionistami – Nowy Orlean (powtórzysz w ten sposób rajd wiceadm. D.Farraguta). Oba miasta nie mają umocnień, a po kilku dniach wojny wychodzą broniące ich wojska. Miasta te stanowić będą znakomitą bazę wypadową na zaplecze wroga.

2. Szybkie przerzuty armii. Brygada, dywizja, czy armia organizowana jest w mieście skąd wywodzi się pierwszy regiment tej jednostki. Wystarczy więc w interesującym nas (zagrożonym) mieście szybko organizować regimenty i powoływać nimi do życia kolejne dywizje i brygady, uzupełniać je regimentami z innych, nawet odległych miast, by szybko zebrać siły na decydującym kierunku. Nie należy natomiast organizować np. brygad w miastach odległych od siedziby dywizji, gdyż podczas marszu brygada straci sporą część swego stanu osobowego i zamiast do walki będzie się nadawała na urlop wypoczynkowy.

3. Ataki na artylerię podczas bitwy. Ten rodzaj broni nie wiadomo czemu zazwyczaj mocno wysuwa się przed pie-



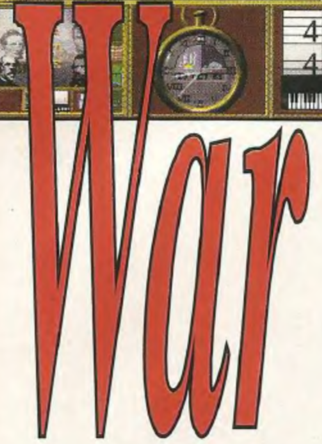



Firma Empire pokusiła się o skompilowanie dowodzenia strategicznego, taktycznego i wątku ekonomicznego (co już próbowano zrobić w „Blue & Gray" firmy Impressions, ale z dość miernym skutkiem).

Na pierwszy rzut oka wyszło jej to fenomenalnie: na zaopatrzenie oddziałów i ich morale ma wpływ ich odległość od magazynów, przepustowość kolei, liczba wagonów, którymi owo zaopatrzenie dowozimy. Na szybkość powoływania pod broń kolejnych jednostek wpływa istnienie w danym mieście centrów rekrutacji i obozów treningowych, na odsetek rannych zdolnych po rekonwalescencji do dalszej służby oddziałuje liczba wybudowanych szpitali. Rodzaj i liczba powoływanych w mieście oddziałów (w wersji najtrudniejszej jest ich 14 rodzajów: 5 piechoty i okrętów, po 4 kawalerii i artylerii) zależy od rodzaju miasta, a tym samym jego zasobów (mogą być miasta skupiające się na produkcji rolnej, przemysłowej, mieszanej; ważna jest też ich wielkość). O sprawności w boju decyduje nie tylko rodzaj uzbrojenia oddziału i stopień jego wyszkolenia, szybkość docierania do oddziału rozkazów i zmęczenie żołnierzy, ale przede wszystkim osobowość dowódcy: skuteczność wydawanych przez niego rozkazów, agresywność w walce, jego doświadczenie bojowe. Dla wszystkich tych współczynników możemy na początku zdefiniować stopień realizmu (w skali 6-stopniowej!). Starczy? Mnie starczyło.






chotę, z którą zazwyczaj maszeruje, dlatego łatwo go zaatakować idącego samotnie na czele wypadając zza wzgórz lub atakując w lesie (ze względu na bardzo ograniczone pole ostrzału atak nie może się załamać po kilku salwach; artyleria nie zdąży ich oddać). Trzeba za to samemu unikać ataków brygadą mającą armaty, gdyż mają one tendencję pchania się w pierwszej linii, przez co zazwyczaj rozstajemy się z nimi już na początku walki.

4. Dobicie przeciwnika. Jeśli wróg ucieka z planszy, Ty nie masz szans go dogonić, a mimo tego chcesz go zniszczyć, naciśnij białą chorągiew – komputer ostatecznie rozstrzygnie bitwę.

5. Ruch oddziałów. Staraj się operować niezbyt dużymi oddziałami (dywizje lub korpusy o liczebności max.20000-30000) – inaczej będziesz miał trudności z zaopatrzeniem (co nie jest bardzo dolegliwe, bo na głodniaka można wojować) i transportem (kolej i statki nie wydolą, a pieszo ludzie szybko się męczą i zmniejsza się liczebność oddziałów; dopiero odpoczynek spowoduje ich uzupełnienie).



**Werdykt końcowy smaczny i zdrowy**

Prócz zbytniej łatwości (wojna się kończy zanim się w ogóle zacznie) gra ma parę drobnych wad rzutujących na jakość grania. Pierwszą jest mapa główna. Można oczy zgubić wpatrując się w nazwy miejscowości i lokacje oddziałów, a dwustopniowy zooming sprawy zupełnie nie rozwiązuje. Kolejnym grzechem programistów jest uczynienie nieśmiertelnymi (prawie) generałów. W większości przypadków po stracie swych żołnierzy uciekają przez linie nieprzyjaciela wychodząc z tego bez szwanku, unikając śmierci i niewoli.

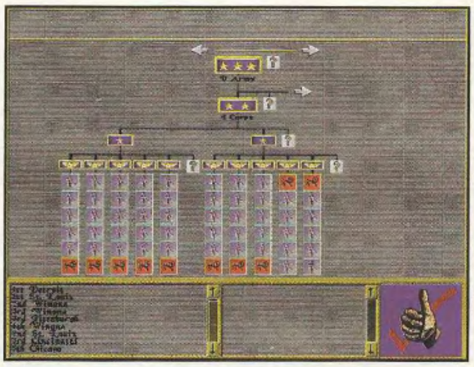
Dziwnie niekiedy rozstrzygane są bitwy i walki o miasta. Silny, kilkutysięczny oddział potrafi utracić miasto ulegając kilkuset żołnierzom przeciwnika. W bitwie natomiast stając 300 kawalerzystami przeciw liczącej 4.500 ludzi brygadzie zrobiłem to, co logika podpowiadała – uciekłem. Tymczasem okazało się, że mimo iż bitwa pozostała nierozstrzygnięta, zdążyłem zabić 196 ludzi przeciwnika. Jak? Nie wiem. W innej 450 kawalerzystami musiałem uciekać przed niemal 6.000 nieprzyjaciół. Uciekłem, jak Bóg przykazał, ale... natłukłem 2449 wrogów nie tracąc nawet jednego człowieka (dowiedziałem się po bitwie, że armia Unii musiała uciec przed przeważającymi siłami Konfederacji)!

Mało logiczne wydaje się przemieszczanie regimentów podczas łączenia ich w brygady (z miejsca znajdują się w siedzibie brygady), dzięki czemu skupianie sił trwa zbyt szybko. Także za szybko, właściwie natychmiast, docierają rozkazy do dowódców. Na szczęście żołnierze nie zawsze je wykonują, dzięki czemu bitwa wygląda bardziej realnie.

Dowódcy potrafią też czasem pomyśleć (tylko bystrzy). Idąc w kolumnach marszowych umieją, napotkawszy przeciwnika, rozwinąć brygadę i ostrzelać go z artylerii. Dużymi zaletami, prócz samodzielnego dowodzenia w bitwach, są także kompleksowe ujęcie wojny (trochę brak dyplomacji, mogącej układami zachować dwa państwa amerykańskie po początkowych sukcesach Konfederacji; może autorzy uznali, że gra jest zbyt prosta i zanim negocjacje dojdą do końca będzie po wojnie), znakomita instrukcja opisująca nie tylko kolejne ikonki, ale stanowiąca miniencyklopedię wojny secesyjnej (stosowane szyki wojsk, uzbrojenie, problemy z jakimi spotykali się dowódcy, taktyka walki w bitwie na poziomie dywizji, brygady i regimentu, sposoby walki kawalerii piechoty i masę innych ciekawych rzeczy przedstawionych w formie komiksu), możność rozegrania paru najważniejszych historycznych bitew. Niezły jest także leksykon zawarty w grze w części pokrywający się z miniencylkopedią, ale zawierajacy także m.in. najpopularniejsze melodie z połowy XIX wieku, biografie generałów, opisy najważniejszych bitew.

Choć wymieniłem tu zdecydowanie więcej wad niż zalet gry, „Civil War" warta jest grzechu. Może zabawa trwa za krótko, ale w końcu czy trzeba wygrywać od razu? Może zastosować się do historycznego wariantu i w styczniu 1862 wznowić działania dowodząc kilkusettysięcznymi armiami?

***Sir Haszak***










Producent: Empire
Sprzedaje: Digital Multimedia Group
Cena: 160 zł
Komputery, na których chodzi: PC 386-CD, 4 MB RAM

# Jest taktycznie

Ktoś strzelał, ktoś krzyczał, bo go trafili, ktoś zbierał grzyby w lesie, bo dowódca zostawił go tam na warcie i o nim zapomniał. Trwała bitwa. Czołgi i wozy opancerzone jeździły bez sensu w poszukiwaniu wroga do ustrzelenia, a samoloty nisko latały – znak, że będzie padało. W związku z załamaniem pogody strony konfliktu postanowiły




szybko skończyć bitwę. Pozostała jeszcze jedna tura.

Ponad 2 lata temu duży opis „Perfect Generala" rozpoczął serię długich opisów w „Jest TAKTYCZNIE!". Od tego czasu gra się zmieniła, ale nie bardzo. Przede wszystkim uzbrojenie: do piechoty zwykłej i wyposażonej w bazuki, wojsk inżynieryjnych, wozów opancerzonych, dwóch rodzajów artylerii polowej, artylerii samobieżnej i trzech rodzajów czołgów, w tej części doszły samoloty, superciężkie czołgi oraz piechota i wozy opancerzone uzbrojone w karabiny maszynowe.

### Co to jest PG?

Tym, którzy jeszcze nie znają „Perfect Generala" spieszę donieść, iż jest to gra wojenna przeniesiona z planszy, prosta i bardzo wciągająca. Zaczyna się od wyboru scenariusza i dobrania oddziałów kupowanych za określoną wcześniej liczbę punktów. Po skompletowaniu swej armii rozstawiamy ją w wyznaczonych na mapie strefach. Bitwę podzielono na na kolejne tury i fazy, w których gracze kolejno strzelają, wyznaczają cele artylerii i lotnictwu, znów strzelają, przesuwają podległe im jednostki i po raz kolejny strzelają.

Zazwyczaj celem walki jest zdobycie i utrzymanie w swych rękach miast, za co dowódca otrzymuje punkty. Po ich zsumowaniu na końcu ostatniej tury komputer ocenia graczy nadając im oficerskie stopienie wojskowe od 2nd Lieutnanta po Generala. Dla szczególnie uzdolnionych wodzów czeka stopień Perfect General.

### Pole walki

Do dyspozycji mamy 3 mapy: strategiczną (pokazuje tylko ogólny widok miejsca, gdzie toczy się walka), wywiadowczą (dostarcza informacji o pozycjach wyjściowych walczących armii, rozmieszczeniu oddziałów własnych i zlokalizowanych dotąd jednostek przeciwnika, pokazuje punkty możliwe do zdobycia za utrzymanie danego miasta) oraz taktyczna, na której wydajesz jednostkom rozkazy.

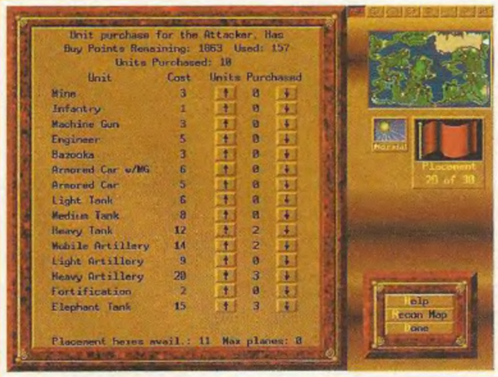
Samą walkę urozmaicają zróżnicowane środowisko geograficzne (pustynie, lasy, pola, góry), jak i pogodowe (deszcz, śnieg, mgła) wpływające na pole widzenia i szybkość poruszania walczących oddziałów. Do tego dochodzi konieczność modyfikacji strategii wynikająca z istnienia dróg, rzek, wąskich grobli, mostów, wysp.

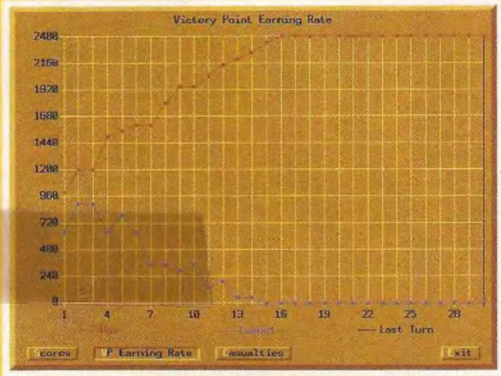
Zróżnicowanie terenu umożliwia przygotowanie finezyjnych zasadzek na leśnych duktach, umieszczenie

# 1 Perfect General 2











artylerii w lesie bądź za zboczem góry, dzięki czemu jedynym śladem jej istnienia są rozbite jednostki wroga, niespodziane otwarcie ognia z miasta, które wyglądało na opuszczone, minowanie grobli i podejść do mostów, bezskuteczne, gdy rzeki zetnie lód. Jest w czym podłubać.

### Scenariusze

W odróżnieniu od pierwszej części, gdzie scenariuszy było tylko dużo, autorzy w drugiej umieścili ich BARDZO DUŻO (dokładnie 98; w sumie czymś ten CD trzeba było zapełnić). Podzielono je na 13 grup tematycznych. Mamy wśród nich m.in. kampanie (serie od 3 do 9 scenariuszy, w których zwycięstwo w pierwszym decyduje o tym, czy zagramy w drugim; cele takich scenariuszy również są inne niż zwykle: zdobyć określoną liczbę punktów, opanować wyznaczony obszar lub zniszczyć oddziały przeciwnika, kosztujące określoną liczbę punktów zakupu), małe perełki, w których niewielkimi siłami dokonujemy wielkich rzeczy, scenariusze działań na wyspach oraz takie, w których wiemy tylko, ile tur będzie trwać walka i jak wygląda mapa pola bitwy. Znajdziemy też bitwy piechoty, scenariusze, w których już skompletowano nam całą armię, walki, gdzie musimy opanować kraje neutralne gotowe przyłączyć swe siły do wojsk przeciwnika agresora, a także historyczne (raczej w cudzysłowie; starano się w nich zasymulować bitwy od II wojny światowej po operację „Pustynna Burza"). Każda kategoria scenariuszy ma swój specyficzny smaczek.

Niestety, edytora w grze nie ma, ale autorzy właśnie dlatego dali tak dużo gotowców, by gracz miał się czym zająć do momentu jego powstania, który nadejdzie według ich zapewnień niedługo (przynajmniej tak się oficjalnie tłumaczą).

### Jak zostać Perfect Generalem?

1. Uważnie obejrzeć mapę zwiadowczą i przeczytać zadanie. Z jego opisu można często między wierszami dowiedzieć się o zamierzeniach przeciwnika (por. scenariusz „Surrounded"), głównych zagrożeniach stojących na przeszkodzie wykonaniu misji (np. w „Of Central Importance"), czy potrzebie wzięcia jakiegoś typu oddziałów do armii („Classic Frontline"). W 90% wymusza to wybór określonego składu armii.

2. Dobieraj jednostki adekwatnie do zadań jakie przed nimi stają: mało ruchliwe do pilnowania (piechota), obrony (bazuki, piechota z karabinami maszynowymi, Elephant Tanks) oraz do walk w zwarciu (w lesie, górach, mieście), do ataku dość szybkie i silnie uzbrojone (czołgi), zaś jednostek szybkich (samochody opancerzone) do zagonów na tyły wroga, nagłego zdobywania lotnisk znajdujących się na bezpośrednim zapleczu frontu (wszystkie samoloty wroga znajdujące na takim lotnisku przestają istnieć), zdobywania i utrzymywania dalekich, słabo bronionych obiektów. Sam się na tym przejechałem, że do szybkiego ataku wziąłem potężne. ale strasznie powolne Elephanty – bitwa skończyła się zanim dotarły na miejsce. Bierz także pod uwagę, że artyleria polowa odda salwę dopiero w następnej turze i możesz wystawić na jej ogień swoje zbyt szybkie oddziały. Pamiętaj, że jest ona przy tym bardzo niecelna (czasem udaje się po jednej salwie wziąć poprawkę na wiatr) i należy zachować sporą odległość od miejsca ostrzału.

3. Jeśli nie widzisz, gdzie przeciwnik mógł się ze strachu przed Tobą schować (mam tu na myśli głównie miasta), wyślij samochód opancerzony lub mały czołg. Gdy sprowokujesz go, by strzelił, jest ugotowany. Wystarczy podjechać teraz resztą pozostających dotąd na dystans jednostek i podczas fazy ostrzału zrobić wrogowi to, na co zasłużył. Najlepiej do rozpoznania nadają się samochody opancerzone z karabinami maszynowymi, bowiem mogą one ostrzelać przeciwnika podczas jazdy (fakt, że bardzo niecelnie), nie tracąc prawa do walki w fazie ostrzału (jeśli oczywiście przeżyją rozpoznanie, co nieczęsto się zdarza).

4. Nie zrażaj się tym, że cel, który chciałeś zbombardować samolotem jest o heks lub dwa poza jego zasięgiem. W turze gdy, zlecasz mu misję, określasz jedynie środek terenu, w którym będzie miało miejsce bombardowanie. W następnej będziesz mógł dokładnie podać heks przeznaczony do odstrzału, a wtedy możesz przekroczyć magiczną linię zasięgu samolotu.

### Ocena

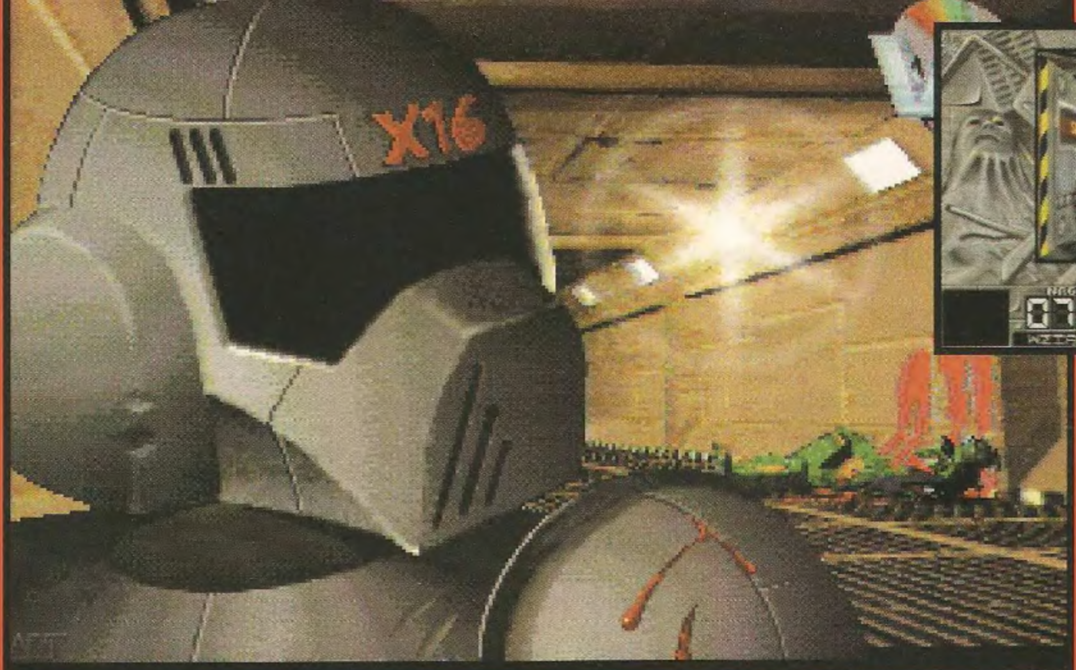
Nad nową wersją „Perfect Generala" autorzy się nie napracowali (a przynajmniej szczególnie tego nie widać). Zmieniona grafika jest co prawda nieco lepsza, dodane wstawki dźwiękowe z tipsami też są pewnym urozmaiceniem, a dodanie samolotów modyfikuje strategię postępowania (np. rozpoznanie lotnicze na zapleczu frontu), ale całość nie wygląda dużo inaczej. Co więcej pozostało, moim zdaniem błędne, oddawanie salwy przez baterię, która została zniszczona w poprzedniej turze. Nową niedoróbką jest możliwość wyznaczenia celu artylerii znajdującej się poza mapą w tej samej turze, w której ma strzelać. W sumie artyleria znajdująca się na miejscu powinna być szybsza od tej zza mapy.

To czym gra zafascynowała mnie na nowo (w sumie przy pierwszej części siedziałem kilka tygodni), to bagactwo ciekawych, dopracowanych scenariuszy i rozbudowane możliwości konfiguracyjne (np. możliwość widzenia wszystkich jednostek przeciwnika znajdujących się na mapie bądź tylko widzianych przez jednostki własne; każde trafienie może zniszczyć jednostkę lub prawdopodobieństwo zniszczenia zależeć będzie od rodzajów jednostki atakującej i adekwatnej oraz ukształtowania terenu, pocisk może od razu całkowicie niszczyć oddział lub powodować uszkodzenia, które mogą być naprawiane), sprawiające, że „Perfect General 2" potrafi przykuć uwagę na tygodnie, a nawet miesiące. Grę uatrakcyjniają też oceny wystawiane przez komputer po każdej misji.

Każdemu miłośnikowi strategii mogę tę grę polecić bez obaw. Pomysł się nie zestarzał, wykonanie całkiem znośne, walki kilotony. A zapowiadany edytor powinien przeważyć szalę, jeśli ktoś się jeszcze nie zdecydował zobaczyć „PG2".

***Sir Haszak***

Producent: QQP/American Laser Games
Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 119 zł
Komputery, na których chadza: PC 386-CD






# CYTADELA

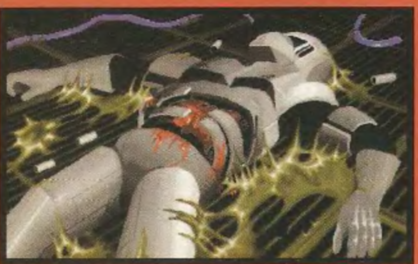
**CYTADELA**

ARRAKIS SOFT '95

AMIGA 1 MB

Tak niedługo po „PROJECT BATTLEFIELD" powstała następna, nie ukrywam, że lepsza, gra „doomopodobna". Pomimo mego optymizmu nie spodziewałem się, że nastąpi to tak szybko i niespodziewanie.

Nie ma tu już mowy o próbach, eksperymentach. Powstał prawdziwy klon „Dooma" na Amidze. Na początku możemy obejrzeć niezłe intro zrobione przy połączeniu techniki video z renderingiem, a potem już tylko... Ale póki co, to legenda. Przełom 23 i 24 wieku oznaczał dla cywilizacji ziemskiej opanowanie większości najbliższych planet i rozbudowanie baz, przyczółków będących tarczą dla matki – Ziemi. Jednym z takich przyczółków była planeta B104-GS12. Jednak w miarę ekspansji człowieka w kosmosie straciła na swojej wartości – stała się ze względu na niedogodne położenie jedynie bazą paliwową. Z czasem powstała tam kolonia karna. Wkrótce została oficjalnie zamknięta z powodu zagrażającego roju meteorów – dokładnie w 2305 roku. Jednak już w kilka miesięcy później zrealizowano tajny projekt Wojskowej Rady Galaktycznej pod kryptonimem „CYTADELA". Błyskawicznie przetransportowano tam sprzęt wojskowy, zbudowano laboratoria, otworzono więzienie o zaostrzonym rygorze, do którego dostarczano więźniów z innych kolonii karnych. A wszystko to dla badań genetycznych. Pewnego dnia Ziemia straciła kontakt z rzekomo opuszczoną planetą. Wysłano desant z tysiącem ludzi. Wojskowa Rada Galaktyczna bojąc się o własną reputację podała tylko krótkie dyrektywy – przywrócić łączność, bądź w razie potrzeby zniszczyć planetę. Po osiągnięciu kontaktu wzrokowego z B104-GS12 niezawodny dotąd system obronny statku zawiódł. Na rekonesans posłano mały myśliwiec rozpoznawczy z dwoma pilotami na pokładzie. Tuż po ich starcie para kumpli ujrzała tylko eksplozję i pasmo pyłu po transporterze. Rozpoznanie zakończyło się przymusowym lądowaniem z powodu tajemniczej awarii Scouta. Niestety przeżył je tylko jeden pilot. Ty. (Spokojnie z Tower Assault są dosyć natrętne - Naczelny)



Podziemne wejście do „Cytadeli" da Ci wstępne pojęcie o tym, co się tu stało. Natrafisz na zmutowanych ludzi, nieznane stworzenia, krew i chaos. Tak jak się domyślałeś. Tyle tylko, że z tysiąca żołnierzy zostałeś tylko Ty i to bez broni. Musisz zatem ją znaleźć. Jest 6 rodzajów broni – pistolet, strzelba, karabin maszynowy, miotacz ognia, blaster i wyrzutnia rakiet. Wszystkie są zbawieniem na początku. Bez amunicji nic jednak nie pomogą. Poza tym można znaleźć trzy rodzaje kart do slotów, odżywki, apteczki, piwo (!) i fragmenty bomby służącej do unicestwienia tej wylęgarni eksperymentów genetycznych.

Poruszanie wygląda tak samo jak w innych tego typu grach. Możesz jednak, bez zmiany konfiguracji grać za pomocą klawiatury, joya lub myszy.

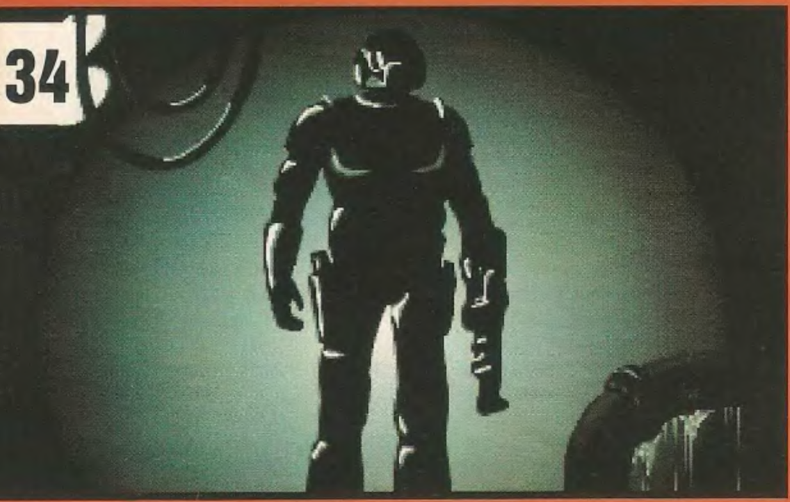
Ekran podzielono dość typowo – ciekawą nowością jest pole dialogowe na dole. Na nim ukazują się wszystkie komentarze Twojego bohatera. Przekazuje on tam to co widzi, myśli, czuje. Teksty są żywe, naturalne i doskonale oddają atmosferę gry, szczególnie przy strzelaninach.

Najważniejsze jednak jest to, co się dzieje na ekranie. A dzieje się, jak zwykle, dużo. Grafika jest szczegółowa i soczysta – poza zwykłymi napisami, plakietkami na ścianach w rodzaju „No smoking" zwróciłem uwagę na wyśmienite detale, takie jak chyboczące się łańcuchy, haki zwisające z sufitu, zwłoki przybite do ścian, lampy itp. Niesamowite wrażenie robi wymiana ognia. Tak krwawej i okrutnej jatki nie widziałem nawet w smakowitym „Rise of the Triad". Tutaj nie tylko latają mózgi i rozplaskują się na winklach, sufitach, parapetach – po naciśnięciu spustu miotacza ognia można podziwiać „żywe pochodnie". Czegoś takiego jeszcze nie było... Oczywiście wszelkie stare zagrywki, jak wykorzystanie beczek z paliwem działają i to niezawodnie.

Uroku „Cytadeli" dodaje oczywiście dźwięk – zbliżające się ryki i piski robią swoje, a słodki warkot karabinu maszynowego rozrusza każdego. Pomagają też szczęknięcia po zabraniu amunicji i okrzyki zachwytu po znalezieniu broni.

„Cytadela" oferuje aż 8 poziomów (Podziemia, Elektrownia, Magazyn, Hangar, Laboratorium, Kanały, Więzienie, Centrum) i żaden z nich nie jest „kaszką z mlekiem". To ciężka szkoła życia (he, he). Dlatego wymyślono coś tak pięknego jak misje treningowe. Tu możesz zaznać ekstazy – plansze polegają na zebraniu wszelakiej broni leżącej pod stopami i wycięciu w pień maksymalnej liczby maniaków. Za ten pomysł należą się firmie Arrakis szczególne brawa, tupanie i strzały z rewolwerów. Tego było właśnie potrzeba – niczym nie skrępowanej mordowni.





A tak w ogóle to wybaczcie mi taki spoufały ton i objawy syndromu „Dooma", ale nie chcę pozostawić wątpliwości dla rzeszy fanów takich gier. To jest po prostu marzenie każdego amigowca. Radzę jednak grać na A1200 (łatwo mi powiedzieć, nie?), bo mimo wszystko dopiero na niej „Cytadela" rozwija skrzydła.

„CYTADELA" jest chyba pierwszym produktem Arrakis Software. Zaczęli z wysokiego poziomu. Ciekawe czy będą w stanie się utrzymać. Ja im tego szczerze życzę.

***Cornelli***



Dystrybutor gier komputerowych, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o. zapowiada nowy hit sezonu:
COMMAND & CONQUER™
NOWA GRA
NOWA TECHNOLOGIA
NOWE MOŻLIWOŚCI
NOWE PRZEŻYCIA
IPS
Wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
IPS Computer Group Sp. z o. o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. 642 27 66 lub 642 27 68.
Westwood STUDIOS
Virgin INTERACTIVE entertainment
Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios, Inc. ©1995 Westwood Studios, Inc.
All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
℗1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.




# MENTOR

„Pierwsza Prawdziwa Polska Przygodówka" nie zachwyca. Rzeczywiście, wreszcie lokacje są zróżnicowane, a nawet szalone, dialogi są żywe i niby wszystko jest na swoim miejscu, ale gra ma o wiele więcej wad niż zalet. Grafika już teraz jest jakby dekadencka, a muzyka, która powinna być jedną z najciekawszych dotychczas, jest niestety ponurym brzdąkaniem. Najwidoczniejsza chyba skaza, która pozostanie wielu graczom w pamięci, to animacja panienki przeprowadzającej wywiad dla telewizji. Pięciolatek na Deluxe Paint potrafi zrobić wymyślniejsze operacje. Zagadki, będące kwintesencją każdej przygodówki zwalają z nóg najodporniejszych – wszystko trzeba wykonać według określonej procedury i jeśli się zatniesz, masz gwarantowaną zabawę na pół dnia. Ja na przykład tyle poświęciłem czasu na dojście do tego, że kreta najlepiej wywabić z nory lakierem do włosów (sic!). Niezbyt wygodna jest też opcja zapisywania na dysku. Owszem, zapisuje się wszystko w porządku, tyle tylko, że po wczytaniu stanu gry okazuje się, że masz tylko przedmioty. Resztę czynności jakie już zrobiłeś w danej lokacji przed nagraniem musisz powtórzyć. W domu perkusisty widać tę subtelną różnicę. Mimo wszystko jednak, w „Mentora" gra się całkiem miło, wiele zaskakuje, a o to chodzi – o zabawę. To przynajmniej gra gwarantuje.

***Cornelli***

**KS**: Witamy w studiu zespół, który wszyscy na pewno znają!!! Jakie były wasze początki?

**R**: No więc może ja zacznę... A było to tak... Zacznę od samego początku, bo działo się wtedy... Szłem skaco... zmęczony od kumpla, kurna no, i się zastanawiałem, gdzie by tu poleźć. Matka mnie, cholera, przyuważyła, bo to taka już z niej bestia i kazała dywan wytrzepać. Tak, to prawda, kasy wtedy jeszcze nie miałem, tylko mego czerwonego Ibaneza i resztę kompotu od łysego, więc jeszcze pomagałem w domu. Zacząłem szukać, kurna, trzepaczki, bo gdzieś mi znikła ze ślepiów, he he. Po drodze, kurna, znalazłem butelkę lakieru koło domu i pastę do butów niedaleko trzepaka. Nie wiem, co mi wtedy przyszło do głowy, żeby to zbierać, ale tak to bywa następnego dnia po imprezie... Usłyszałem nagle jakieś narzekanie na młodzież, takie bzdety, no i wiedziałem, że to stara Machoniowa coś zrzędziła. Dałem sobie na pióra z pół kilo lakieru, że patrzyła na mnie, jakbym jej ciastko obiecał, no i myślałem, że zapaści dostanie jak pastą się wysmarowałem. Staruszka dała takiego sprinta, że Ciechocinek chyba zyskał klajentkę na miesiąc, he, he. Przy okazji zebrałem skalp, jaki zostawiła w pośpiechu. Łysemu nie musiałem powtarzać propozycji. Zdobyłem tę słynną trzepaczkę, od której, można powiedzieć, wszystko się zaczęło. Tam chiba trzepak się rozdzezmondził, ale spoko dałem dywan matce i nie piszczała już tego dnia.

**KS**: I co było dalej?

**R**: Kiedy wreszcie mogłem się wyrwać z chaty, pomyślałem, że przydałby mi się jakiś gostek, co by dawał na garach. Bo miałem już wtedy wykoncypcop... wymyślony imaż naszej kapeli. Przelazłem pół naszego miasta i zatrzymałem się, żeby się odlać, bo browaru na kaca nieco strajknąłem, a tu, kurna, total szok, bo normalne UFO wylądowało. Stoję, próbując zamknąć rozpora, a tu wychodzi ufok i gada, żebym mu bryki popilnował. Wiecie, ja kiedyś oglądałem sajensfikszyny z 50 lat, no i wolałem się zielonemu nie stawiać, bo wyjmie te swoje lasery-szmasery i nie będzie czego zbierać nawet ze mnie. A, zapomniałbym – usłyszałem zaraz taką solówę na drumsach, że mi kopara wyjechała. Drzwi zamknięte, to zacząłem motać. Kamień zauważyłem najpierw, bo bez broni czuję się niepewnie, od kiedy polazłem sam na Legię. No i znowu szok – wyciągam grabę, a tam kretu jak ten czeski zakopsuje mi kamień. Wkurzył mnie mały szczurek, więc wziąłem lakier i do nory mu przywaliłem. Oddał. Rzuciłem mniej więcej w konewkę wiszącą na sznurku, no i najpierw nie wyszło, bo ręka z rana niewprawna, ale spadła. Podstawiłem konewę pod jakiegoś starego rzęcha, z którego leciał olej. Dałem trochę tego oleju na statek, wylałem resztę na bagażnik rzęcha, bo był deko zardzewiały i drzwi nie chciały się otworzyć. W środku grata był odlotowy kilof. Przywaliłem w ścianę w odpowiednim





# MENTOR






miejscu, bo widziałem kiedyś kilku gudłajów, którzy kradli kable telefoniczne. Wyrwałem kawałek kabelka, i na haku wozu skręciłem czadowy wytrych. To umiejętność nabyta, kiedy jeszcze chodziłem z kluczem na szyi. Raz zgubiłem, więc musiałem inaczej wejść do chaty, he he. Otworzyłem klapę UFO, połączyłem kabelki i, kurna, wystartowałem!

Na planecie ufoków zobaczyłem niezły tekst, że za jakieś szczury kanałowe dostaje się po 2 kafle za łeba. Rozkułem kratę ściekową kilofem, wlałem olej, wyciągnąłem szczura, dałem go barmanowi i dostałem kasę! Chciałem podnieść butelkę, ale pijaczek wywalczył ją, więc musiałem zajechać mu z trzepaczki, że oczki mu opadli, a ja mogłem mu zakosić flaszkę. Nagle przylazł jakiś następny zielony i poszedł w zakład, że nie dorzucę gałą do kosza. Zdjąłem kabel z latarni, przytroczyłem gałę do skrzeczaka, któren zarzucił skrzydlencje i jak dałem znak flaszką to zapakował. Zielony frajer wypluł się z całej kasy, a ja zrzuciłem się na grzańca i wróciłem na naszego globa.

Znowu dolałem oleju do konewy, namoczyłem nim kufer rzęcha i... no, wyjąłem klapę włącznie z zawiasami. Kamień znowu mi się przydał – stukłem go o hak i zaczęło się jarać. Wylałem parę kropel grzańca na rozgrzaną blachie i gostek szybko wyniuchał. Dałem rurę do jego chaty, kopsłem mu grzańca i mogliśmy gadać. Chciał jakiegoś riffa. Mówię mu że spoko, tylko wiosło podkluczę. Włączyłem wzmacniacz i chciałem zdjąć kabel z kołka, ale był zbyt wysoko. Postawiłem konewę na dywanie, żebym wlazł na łóżko. Odskoczyłem z wersalki, uczepiłem się patrzałki i... spadłem na banię. Ale, pomyślałem, dziura po upadku się przyda – wsadziłem w nią trzepaczkę, ustawiłem w lewą mańkę, żeby się dobrze zrykoszecić, wbiłem kilof obok kołka i dalej z tym koksem! Tym razem wyszło, trzęsącymi grabkami dałem kabel na wzmacniacz i dałem czadu. Miałem stukacza.

**KS**: Chyba trochę przesadziliście z tym UFO...

**V**: Tytyrroszkę to uu ubarwiliśmy, aaale tak było na nanaprawdę, ku..koleś..yyyy..mała...

**KS**: Umówmy się, że wam wierzę. Co było dalej?

**V**: A...a..a. Akurat tyytty... ttaak się zy..łożyło, że znałem dobrego wo...wo...wwwokalistę. Dawno się żeśmy nie nie stykali, tak że nawet nie wiedziałem, co tam u niego się urodziło o..ooss..oo..ostatnio. Sosososory, że sie sie się jąkam, ale to too gee gge geeny...mmoomoże Egzema dalej powie, bo bo ja przedłużam tytylko.

**E**: No jak tak mówisz stary... więc Vomit przyszedł do mnie ni stąd ni zowąd i mówi, że chce mnie do kapeli. Kolosa miałem następnego dnia, bo na informie jestem, a on mi o kapeli. Ale zaczął tak mącić, że zorientowałem się, że mu zależy. Dawno się nie widzieliśmy, więc nie byłem pewien – niby miał długie hairy, ale mógł być disco-polowcem, albo innym jazzmanem. Jakby miał przynajmniej t-shirta Vadera, albo coś w tym stylu... Więc pytam – co gracie? A on, że niedaleko Sepultury. Od tego momentu zacząłem się mocniej zastanawiać, ale najpierw chciałem go wybadać, czy równy gościu, bo jak już mówiłem widzieliśmy się dawno, chyba ostatni raz w podstawówce jeszcze.

**V**: Dddo..ddooodddoookładnie.

**E**: Wracając do tego sprawdzania, he, he. Zeszliśmy na komputery, no i tutaj już sflaczałem trochę. Vomit wtedy nawet nie słyszał o samplerach, tylko pykał w gierki. Pogadaliśmy więc trochę o sofcie na Amigę, też miał i chyba ma jak ja do dzisiaj smykałkę do strategii, nie?

**V**:...Nnoonoo jasne...Ssseetlers rulez ! He he he...

**E**: No, więc wypiliśmy Króla, pogadaliśmy o różnych rzeczach, no i na szczęście nie sprawiał wrażenia wizjonera jak niektórzy zaczynający, którzy myślą o cholernej kasie i panienkach. Przy okazji panienek, to weszła Samanta na chwilę, żeby się przywitać i Vomitowi prawie gały na wierzch nie wyszły. Jak ktoś ma dobry gust, to od razu ma u mnie plusy. W końcu umówiliśmy się, że on pobije rekord w mojej gierce, a ja wejdę do zespołu. Skurczybyk pobił i to okrutnie. Tak to było.

**KS**: Jeszcze nic nie słyszałam o basiście.

**T**: Właśnie siedziałem sobie w parku, wiesz o co mi chodzi, i paliłem meksykańskie szlugi, kiedy podszedł jakiś gościu i pyta, co porabiam. To był oczywiście Romek. Nie chciało mi się strzępić jęzora, wiesz o co mi chodzi, to dałem mu żeby wziął wdecha. Zaczęliśmy śpiewać jak te, wiesz, syreny, i podryfowaliśmy w siną dal. Ja powróciłem szybko, on długo wędrował ku Nirvanie...

**R**: Taaa, przykopsałem do jakiejś wyspy i czułem jakieś fluidy w powietrzu, żeby dostać się do sąsiedniej, totalnie wyglądającej wyspy. Byłem jakby w amoku, wszystko wpadało mi jakby w graby. Zerwałem trochę lian. Doszedłem do jakiegoś wraka. Zdjąłem bez cerengieli szkieletonowi lus-




trzanki, szczypce i wiosło z kufra. Potem przebrałem się do czadowej polany z czerepami. Wymodziłem tam wędkę z lian, wytrycha i kija i zdybałem jeszcze jeden patyk. Polazłem nad rzekę i wyłowiłem glana i garnek. Krążyłem trochę przytępiony aż wypatrzyłem zamek. Zebrałem nieco kamienia, niedaleko obok spychacza dorwałem rudy żelaza. Nabrałem do gara i poleciałem do dziury w skale, którą wyjopiłem przed dojściem do rzeki. Namotałem piec z kamieni, wsypałem rudę do niego i podążyłem jak na haju do kopalni. Kilofem wykopałem węgiel, a jak wracałem to dziabłem sobie jeszcze mech. Dosypałem węgla do pieca, rzuciłem mech i ustawiłem lustrzanki do słońca. Zajarało jak nasza buda, jak kiedyś wrzucili petardę, he, he, wiadomo kto... Szczypcami wyciągnąłem żelazo i nabiłem na patyk obok statku – siekiera jak w „Walce o ogień"... Obróciłem jeszcze do lasu tuż przed wrakiem i zgwintowałem kamień z kijem. Jeszcze tylko krucyfiksik i mogłem robić za harcerzyka z ZHR, he, he. Wróciłem na Saint Tropez, ściąłem palmę, związałem lianami pale i odepchnąłem się wiosłem.

Na drugiej wyspie już na brzegu słychać było pałer, więc pobiegłem w stronę dźwięku. Wejścia do klubu pilnował jakiś rasista z dzidą, więc dałem w długą. Polazłem do rezerwatu i spotkałem tam odlotowego orła z jajem w gnieździe. Podważyłem kilofem głaz, tak że szponiasty już nie wrócił, he, he. Wykorzystałem to, żeby wyjarzyć, co jest w jaskini, którą ptaszak zakrywał. Z cholernymi oporami zakosiłem kajdany jednemu z oczekujących na pomoc gostków, he, he. Wróciłem przed klub i przypomniałem kajdanami czarnemu klasykę suspensu. Długo nie ustał. Szybko podłączyłem się do gitarki zniecierpliwionego Thenata i zaczęliśmy totalny odpał!

**KS**: No taaak... Jasne.... Wiemy już jak nawiązała się współpraca między wami. W jaki sposób odnieśliście taki sukces?

**R**: Mieliśmy materiał na płytę i potrze-




bowaliśmy tylko dobrego menadżera. Sprzedaliśmy mu parę tanich gadek o tym, jacy to my jesteśmy czad, yo, genialni i że jest on dla nas Armią Zbawienia, a on bez wahania złapał haczyk. Ale facet jest cool. No i jesteśmy i damy dziś headbanger's ball...

Pierwotną, niecenzurowaną wersję wywiadu z zespołem MENTOR zdobył dla TS

***Cornelli / Purgatory***

**KS** - Kinga Szprycha,
**R** - Romek,
**V** - Vomit,
**T** - Thenat,
**E** - Egzema

# Przeżyjmy to



## PRIVATEER CD

Oj nie lubię „Privateera" i nigdy nie lubiłem. To być może jakiś uraz psychiczny, ale uważam tę grę za kolejne popłuczyny po „Wing Commaderze II", a na dodatek nędzną imitację „Elite".



To tyle jeśli chodzi o osobiste porachunki. A konkretnie: akcja „Privateera" osadzona jest w świecie „Wing Commandera". Gdzieś daleko toczy się słynna walka Imperium Ziemskiego z Imperium Kilrathi, a my, jako handlowiec mamy zamiar się w międzyczasie wzbogacić korzystając z wojennej koniunktury.

Tak więc latamy sobie pomiędzy stacjami kosmicznymi przewożąc towary, czasem kogoś wykończymy, czasem nas wykończą. Jeśli zechcemy, to możemy wstąpić do jednaj z gildii i zacząć wykonywać misje – podobno wtedy ujawniać się zaczyna wątek fabularny, bueee. Ot, prawie dokładnie tak, jak w „Elite".

Problem tylko w tym, że towarów, którymi handlujemy jest mało, systemów gwiezdnych też niewiele, a te, które są wydają się być podobne do siebie jak bliźniaki jednojajowe. Latać możemy jedynie trzema statkami (!), dobrze choć że zestaw dodatkowego uzbrojenia i wyposażenia jest całkiem bogaty.

Grafika taka jak w „WCII" – sprite'y. Grać z klawiatury się nie da, bo cały statek skacze jak żaba. Muzyka dużo lepiej, no poza tym full talking – to już dużo lepiej.

Dodatkowo na tym CD mamy też misje z Righteous Fire.

Polecam jedynie fanatykom... choć to subiektywna ocena.

***Gawron***

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,80 zł

## WING COMMANDER 2

Dopiero co pisałem o „Wing Commanderze 1", a tu bach – w tej samej serii pojawił się jego następca. Z wrażenia znowu zarwałem całą noc nie mogąc odejść od komputera. Wprawdzie „WC2" jest dużo droższy, jako że jego cena podjeżdża w kierunku 50 złotych, jednak zestaw który się kupuje jest tego wart. Jakby starając się nadrobić błąd popełniony przy wydaniu poprzedniej części, IPS nie umieścił tym razem na okładce informacji o tym, że w środku znajdują się nie tylko pełny „Wing Commander 2", ale również oba zestawy tajnych misji – czyli Secret Operations 1 i 2. Poprzednio było na pudełku napisane że są – i nie było, te-







## STRIKE COMMANDER CD EDITION

Pamiętam, że swego czasu bardzo nie lubiłem tej gry. Za bardzo podobna do wszystkich „Wing Commanderów", mawiałem, no a poza tym żaden z niej symulator. Jeszcze te straszliwe wymagania sprzętowe...

Dziś konieczność posiadania przynajmniej 386DX (a najlepiej 486DX) nie jest już tak odstraszająca. Z czasem też uświadomiłem sobie, że gra ta nigdy nie była projektowana jako poważny symulator lotu. Jest to prawie strzelanka, bardzo przyjemna i dostarczająca niezapomnianych wrażeń nie tylko miłośnikom lotnictwa.

Akcja całej gry (nie jest bynajmniej nadużyciem stosowanie tego słowa w opisach produkcji Originu) toczy się w 2012 roku, kiedy to cały świat ogarnia chaos prowadzonych na różną






# jeszcze raz

raz nie jest napisane – a są. Jakaś równowaga została w ten przewrotny sposób zachowana.

Jest jeszcze jedna różnica między obydwoma wersjami gry. „WC2" jest na płytce CD. Ma to swoje zalety – i wady. Zaleta taka, że nie potrzebuje zbyt dużo miejsca na dysku. Wada – na wczytanie jakiejkolwiek misji trzeba czekać i czekać. Pod tym względem gra jest niezbyt przyjemna, zwłaszcza, że w trakcie niektórych misji dane doczytywane są kilkakrotnie, co za każdym razem trwa po kilkadziesiąt sekund.



Na tym koniec marudzenia – jako że po staremu w „WC2" można grać i grać, i nie mieć dość. Przerywniki fabularne są lepsze niż te z wcześniejszej wersji (choć daleko im do jakości „WC3", ale wynika to z zupełnie innej technologii), w samej walce wiele się nie zmieniło, choć pojawiły się nowe jednostki, między innymi mój ulubiony Broadsword, dysponujący możliwością prowadzenia ognia w czterech kierunkach bez konieczności zmiany kursu. Jest okazja kupienia pierwszej legalnej gry na CD!



***Borek***

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,80 zł

skalę konfliktów zbrojnych, w dużej części wywoływanych przez korporacje przemysłowe. W tym świecie walczą wszyscy przeciwko wszystkim (nawet stany Ameryki Północnej), zaś gracz wciela się w postać najbardziej poszukiwaną – najemnego pilota myśliwskiego.

Poza samym lataniem, które znacząco upraszcza autopilot potrafiący nawet wylądować, czeka nas wątek ehm, ekonomiczno-przygodowy. Przebieg gry zależy bowiem od naszych poczynań pomiędzy misjami, na które składają się rozmowy z pośrednikami i kolegami, oraz inne zdarzenia losowe (jak choćby „randka z nieznajomą"). Do naszych obowiązków należy też zaopatrywanie dywizjonu w amunicję – tutaj trzeba myśleć o wydatkach.

„Strike Commander" powinien być hitem KKK. Jak na razie właściwie wcale się nie zestarzał, wręcz przeciwnie, większa popularność szybkich pecetów jakby go nawet odmłodziła. Wersja CD jest oczywiście „full talking", ma kilka nowych animacji, dorzucono do niej także misje Tactical Operation. Dodatkowo obsługuje ona teraz General MIDI, czyli GUS-a i AWE w trybach „rodzimych". Anglicy mówią na coś takiego „a real bargain".



***Alex & Gawron***

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC-CD
Cena: 48,80 zł

## EPIC




Kosmiczne opery mydlane to niegdyś popularny temat na scenariusze książkowe, filmowe, a także i gry – niegdyś tak, dzisiaj jakoś mniej. „Epic", gra nie pierwszej już młodości, jest jedną z niewielu, posiadających „wyśrubowany" scenariusz kosmicznej odysei, w którą miło się gra.

Legenda jest dosyć typowa. Oto nad układem słonecznym należącym do FEDERACJI STAR zawisła groza Apokalipsy. Słońce Maganellic, będące podstawowym dostawcą energii, zestarzało się i zamierza przekształcić się w Supernową! Ludność zamieszkująca planety federacyjne, wpadła w panikę – zarządzono ewakuację. Przygotowano trasę ucieczki, niestety pech chciał, że przebiegać będzie ona przez tereny należące do wojowniczej rasy Rexxon. Wejście w tę strefę olbrzymiego konwoju ewakuacyjnego będzie doskonałym pretekstem dla Rexxończyków, aby rozpętać wojnę.

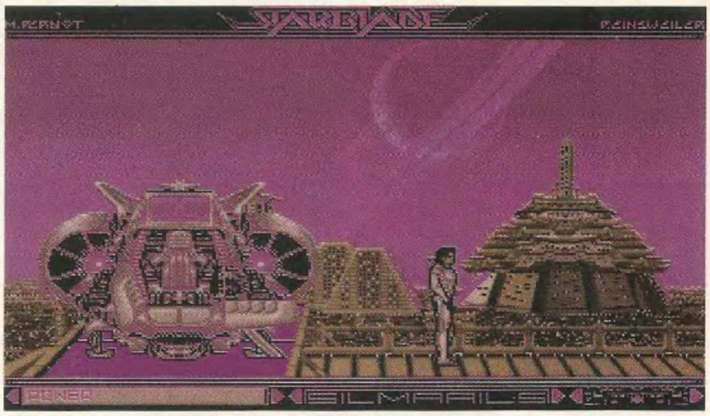
Zostaje stworzony nowoczesny statek, którego projekty pochodzą od tajemniczej sekty, a dokładniej od jednego z ich przywódców duchowych, który miał wizję. Tak czy inaczej Ty, gracz, masz za pomocą tej wspaniałej maszyny wykonać siedem supertrudnych misji, które pozwolą bezpiecznie przelecieć konwojowi ewakuacyjnemu przez sporne tereny, aby ostatecznie dotrzeć w bezpieczne miejsce i to wszystko tuż przed wybuchem Supernowej.

Jak widać legenda może nie jest wybitna, ale za to klimat i wielopłaszczyznowość problemu co najmniej zabawna. Grę zakwalifikować można jako przyzwoitą kosmiczną strzelankę z elementami symulacji lotu. Grafika wektorowa, muzyka znośna. Jak na tamte czasy (1991 rok) „Epic" prezentuje się dosyć dobrze, dzisiaj już może nie zachwyca, ale miło usiąść za sterami epikalnego myśliwca i raz jeszcze uratować ludzkość. Dzisiejszy standard maszyn (486DX) nadaje nam nowej jakości, a w zasadzie prędkości temu co dzieje się na ekranie. Szczerze mogę polecić powrót do tej z pewnością dobrej gry.

***EMILUS***

Producent: Ocean Soft., 1991
Dystrubutor: Mirage Software
Komputer: PC, Amiga
Cena: Amiga - 24 zł, PC - 28 zł

## STARBLADE




Tak to już w kosmicznych światach bywa, że tam gdzie jest jakieś Imperium, musi też być grupa nazywana Rebeliantami. Jedni i drudzy się nienawidzą, dążą do unicestwienia wrogiej organizacji. Rebelianci są na ogół słabiej wyposażeni, działają w sposób skryty wykorzystując niepozornych najemników, gotowych za kilka kredytów (najczęściej spotykana jednostka monetarna w kosmosie) podjąć się każdego nawet niemożliwego do wykonania zadania. Imperium działa inaczej. Dysponuje olbrzymimi zasobami kredytów, najdoskonalszą bronią, siecią agentów, a co gorsza regularną armią gotową zniszczyć wszystko i wszystkich.

Powyższa sytuacja zachodzi także w grze „Starblade", będącej przygodówką rozgrywającą się w zamieszkanym przez ludzi i inne rasy kosmosie. Przygody naszego bohatera przypominają nieco filmowe przygody grupy wielozadaniowej „Star Trek". Wynajęci przez Rebeliantów musimy podróżując po kolejnych planetach skompletować magnetyczne karty, które zawierają podpowiedzi gdzie znajduje się apartament Królowej Genolyn, władczyni Imperium. Oczywiście trzeba ją jeszcze zniszczyć, aby zapanował nowy porządek pod światłym dowództwem Rebeliantów.

Graficznie gra wygląda dosyć śmiesznie patrząc z perspektywy minionego czasu. Postać jest dosyć słabo animowana, co jakiś czas „skacze". Niewielu przeciwników, dosyć schematyczne i mało kolorowe krajobrazy. Monotonny scenariusz i sama akcja gry, to wszystko rzuca cień na tzw. grywalność. Jednak Ci, którzy są w stanie uruchomić trochę wyobraźnię i mimo tych niedociągnięć wczuć się w postać Storm Walkera, podróżującego w kosmosie w słusznej sprawie statkiem STARBLADE, powinni znaleźć w grze trochę rozrywki. Grę zalicza się do klasyki, jednak dzisiaj widać, że jej piękno mocno zszarzało.

***EMILUS***

Producent: Silmarils, 1990
Dystrybutor: Mirage Software
Komputer: PC, Atari, Amiga
Cena: 24 zł

# I.O. Into Oblivion



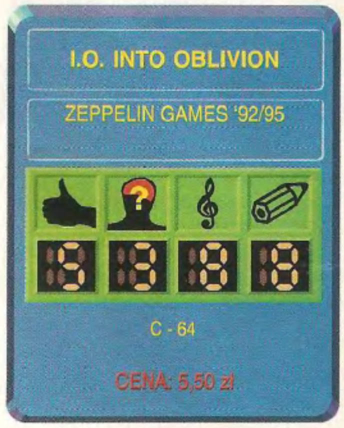





Swego czasu na C64 powstawało całkiem sporo strzelanek. Właśnie do tego nurtu należy „Into Oblivion", które wśród wielu innych gier wyróżniało się ładną grafiką.

Faktycznie gra jest bardzo ładnie zrobiona, ale ma jedną wadę: statek którym sterujemy jest dość toporny, a omijanie przeciwników i ich pocisków wcale do łatwych nie należy. Może dlatego nigdy nie udało mi się przejść dalej niż do drugiego poziomu (podobno jest ich pięć). W naszej misji pomagają nam pojemniki, które można znaleźć po drodze. Ich zebranie powoduje detonacje i zabija wszystkich wrogów znajdujących się na planszy. Jeżeli jednak zamiast zbierać pojemnik oddamy do niego kilka strzałów, zamienia się on w jeden z licznych Power-Upów, jakie można do naszego statku dołączyć. Mimo tych ułatwień gra i tak do łatwych nie należy.

Jak przystało na dobrą strzelankę na końcu każdego etapu mamy do czynienia z wielkim bosem, a i po drodze czeka na pilota wiele porozmieszczanych na ziemi i suficie działek, a także cała masa różnorodnych eskadr wrogich statków kosmicznych, z których każda następna jest bardziej niebezpieczna od poprzedniej.



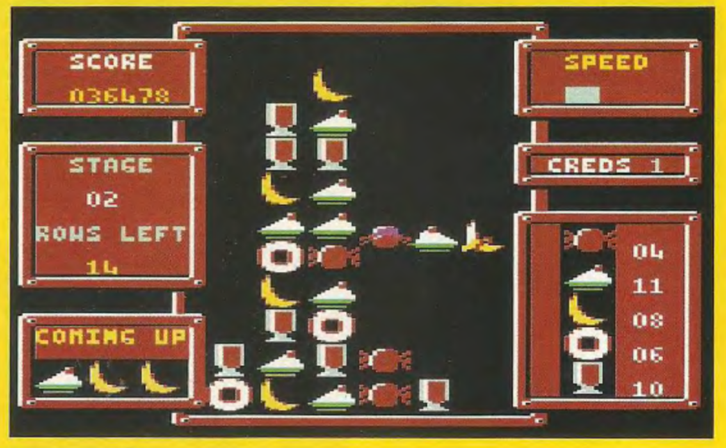

Myślę, że mimo iż gra jest trudna, wielu amatorom strzelanek spodoba się. Ładna grafika, dobry dźwięk i niezliczone fale Obcych czynią ją jak na możliwości C-64 niezwykle atrakcyjną.

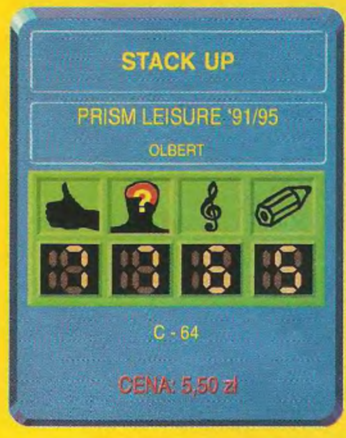
***BADJOY***

# Stack Up

**Klonów „Tetrisa" było już tyle, że chyba nikt nie jest w stanie ich zliczyć. Część z nich to po prostu kolejna wersja, ale „Stack Up" posiada nieco inne zasady.**

**Do studni spadają trójkami słodycze (banany, cukierki, ciastka, obwarzanki i szklaneczki napojów) ustawione są w poziome rządki, ale ich kolejność można zmieniać wciskając fire. Zadaniem gracza jest zlikwidowanie odpowiedniej liczby trójek. Gdy mu się to uda, awansuje do następnej planszy Kolejne plansze oprócz większej liczby trójek do ustawienia różnią się tym, że startujemy z pewną liczbą ułożonych już przedmiotów. Aby zlikwidować słodycze należy ułożyć trzy takie same w linii pionowej, poziomej lub ukośnej.**




**Wszyscy, którzy lubią tetrisowate gry z pewnością będą się dobrze bawić przy „Stack Up".**

***BADJOY***

# Star Ray






Jedną z pierwszych automatowych gier był „Defender". Chyba wszyscy starzy bywalcy salonów gier go pamiętają. Automat z „Defenderem" zawsze był oblegany przez kupę graczy, tak więc szybko pojawiła się komputerowa wersja tej gry. Jako że cieszyła się popularnością, powstało wiele jej klonów, do których należy „Star Ray".

W grze „Star Ray" zadaniem jest obrona naziemnych instalacji przed najeźdźcami z kosmosu. Pilotowany przez gracza statek jest wyposażony w pewną ilość osłony, która zużywa się przy spotkaniach z Obcymi. Do dyspozycji jest także radar pozwalający szybko zorientować się w sytuacji. Jeżeli uda się odeprzeć całą falę ataku zostajemy przeniesieni do następnej planszy. Co kilka plansz zmienia się grafika w tle, która jest właściwie jedyną rzeczą różniącą „Star Raya" od tradycyjnego „Defendera".




Ogólnie gra jest niezła, pod warunkiem oczywiście, że ktoś gustuje w kosmicznych strzelankach.

***BADJOY***




BRIDGE DELUXE II
WITH OMAR SHARIF

INTERPLAY '95

PC 386, 4 MB

# Bridge Deluxe II with Omar Sharif

Brydże dzielimy na złe i jeszcze gorsze. Nie ukazał się dotąd program (a przynajmniej ja go nie widziałem, choć staram się być na bieżąco), który grałby poprawnie i nie miał innych błędów.

„Bridge Deluxe II" nie należy do najbardziej udanych produktów, choć z pewnością oprawą muzyczną i graficzną bije wszystkie inne. Grafika SVGA, podświetlenia wskazujące gracza, który ma licytować lub wistować, same karty zrobione na wzór Piatników, to wszystko cieszy oko. Nie mniej niż miękki, spokojny głos Omara podający wybrane odzywki i anonsujący dokładane karty. Nie to jest jednak w brydżu najważniejsze!

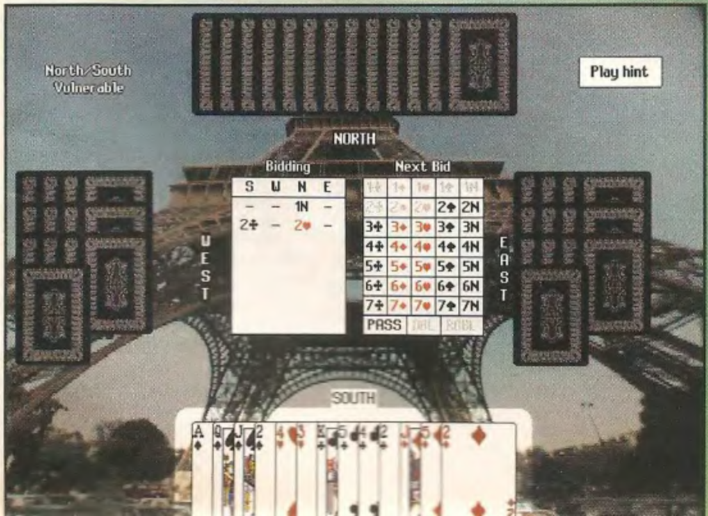
Jeśli chodzi o konwencje, którymi gra program, ciągle jest ich dużo i niewiele zmieniły się w porównaniu do części pierwszej (np.Gerber, Stayman, Baron, silne lub słabe dwa, Jacoby, cue bidy, kontra SOS). Wybrać możemy także cały system licytacyjny Standard American w wersji dla początkujących i zaawansowanych. Udogodnieniem znanym z innych programów jest możliwość zapisania na dysk systemu, którym się gra, by za każdym razem nie wypełnieć „karty konwencyjnej".

Po ustaleniu systemu przychodzi czas na rozegranie roberka (choć jak wiemy Omar Sharif grywa również sportowo). W trakcie rozdania możemy cofnąć licytację i rozgrywkę o dowolną liczbę kart, obejrzeć karty przeciwników, przypomnieć sobie licytację, zgłosić wzięcie lub oddanie pozostałych lew.

Poziom licytacji i rozgrywki pozostawia, niestety, wiele do życzenia. Jako partner komputer portafi przelicytowywać mnie do wysokości 5, mimo że podczas licytacji dawałem wyraźne znaki (nie pod stołem, bo nie ma jak), że dzierżę co najmniej sześciokart i choć wiem, że on też, to mam w jego kolorze szykanę (a on, dziad, miał dwukartowy fit). To samo tyczy się licytacji przeciwnika, który w ten sposób dopada kontraktów, których grzechem byłoby nie skontrować (faktem jest, że niekiedy w obronie robra). Do mankamentów w rozgrywce zaliczyłbym nałogowe wisty komputerowych graczy spod króla, przez co to finezyjne zagranie psychologiczne traci sens, efektowne, ale nieco niepraktyczne wisty trzecim królem i dokładanie ze stołu drugiego waleta (grane było 3 BA i skończyło się bez 3). Fakt, że komputer w obronie umie przepuszczać i w ten sposób zablokować rozgrywającego, ale czasem prowadzi to do pozostania w ręku niebiorącego asa. Rozumiem, że przy stoliku nieomylnych graczy nie ma, ale też nie robią TAKICH błędów!

„Bridge Deluxe II" nie jest programem, który mógłbym polecić z czystym sumieniem. Ot kolejny ładny, ale nie za dobrze grający symulator brydża.

***Sir Haszak***





# Lista przebojów

## HITY świat

| NINTENDO | CD-32 | AMIGA | PC CD-ROM | PC |
|---|---|---|---|---|
| 1. SUPER MARIO 3 | 1. LEMMINGS | 1. ULT. SOCCER MAN. | 1. THEME PARK | 1. THEME PARK |
| 2. PACMAN | 2. MICROCOSM | 2. THEME PARK | 2. FLIGHT UNLIMITED | 2. ULT. SOCCER MAN. |
| 3. LITTLE NEMO | 3. BUMP'N'BURN | 3. SENS. W. OF SOC. | 3. DISCWORLD | 3. SIM CITY 2000 |
| 4. THE SIMPSONS | 4. SUPER PUTTY | 4. PREMIER MAN. 3 | 4. FULL THROTTLE | 4. FIFA |
| 5. ISOLATED WARRIOR | 5. SUPER SKIDMARKS | 5. FIFA | 5. FIFA | 5. TIE FIGHTER |
| 6. J. CONNORS TENNIS | 6. JUNGLE STRIKE | 6. SUPER SKIDMARKS | 6. INDY CAR RACING | 6. DOOM 2 |
| 7. SPIDERMAN | 7. WEMB. INT. SOCCER | 7. SKIDMARKS | 7. VIRTUA POOL | 7. DISCWORLD |
| 8. TETRIS 2 | 8. PGA EURO. TOUR | 8. PGA EURO. TOUR | 8. DARK FORCES | 8. TFX |
| 9. WWF ST. CAGE | 9. SUBWAR 2050 | 9. JUNGLE STRIKE | 9. MIC. FLIGHT SIM. 5.0 | 9. PREMIER MAN. 3 |
| 10. BATTLESHIP | 10. R. OF THE ROBOTS | 10. CANNON FODDER 2 | 10. CIVIL WAR | 10. SIM TOWER |

## HITY listy

| NINTENDO | COMMODORE | AMIGA | PC | ATARI XL/XE |
|---|---|---|---|---|
| 1. BATMAN RETURNS | 1. WŁADCA | 1. CYTADELA | 1. UFO 2 | 1. CYWILIZACJA |
| 2. MORTAL KOMBAT II | 2. TAPPER | 2. MORTAL KOMBAT II | 2. DREAMWEB | 2. LIGA POLSKA |
| 3. DARKMAN | 3. RICK DANGEROUS II | 3. DEATH MASK | 3. JUNGLE STRIKE | 3. SUPER FORTUNA |
| 4. STREET FIGHTER II | 4. LASER SQUAD III | 4. MORTAL KOMBAT | 4. MORTAL KOMBAT 2 | 4. GALLAHAD |
| 5. TERMINATOR II | 5. LASER SQUAD II | 5. P. BATTLEFIELD | 5. DOOM 2 | 5. GLOBAL WAR |
| 6. D.J. BOY | 6. LASER SQUAD | 6. DOMAN | 6. ALONE 3 | 6. KSIĄŻE |
| 7. BATTLE TOADS | 7. PIRATES | 7. SUPER SKIDMARKS | 7. TIE FIGHTER | 7. WŁADCA |
| 8. JURRASIC PARK | 8. HANS KLOSS | 8. ISHAR III | 8. SIM CITY 2000 | 8. CAVERNIA |
| 9. HOME ALONE II | 9. FANTASTIC DIZZY | 9. SYNDICATE | 9. DARK FORCES | 9. KOLONY |
| 10. S. MARIO BROS III | 10. SHOGUN | 10. GLOOM | 10. MASTER OF MAGIC | 10. INSPEKTOR |

## SHITY listy

| NINTENDO | COMMODORE | AMIGA | PC | ATARI XL/XE |
|---|---|---|---|---|
| 1. KARATEKA | 1. MONOPOLY | 1. GOLDEN AXE | 1. PRINCE OF PERSIA 2 | 1. RASZYN 1801 |
| 2. GALAGA | 2. ROBIN HOOD | 2. KAJKO I KOKOSZ | 2. RACE DRIVIN' 95 | 2. ROBAL |
| 3. WRESTLING | 3. FOOTBALL MAN. | 3. TERMINATOR II | 3. BORUTA | 3. AVILOX |
| 4. CONTRA | 4. H. POKER PRO | 4. BLUES BROTHERS | 4. JANOSIK | 4. ZBIR |
| 5. TURTLES | 5. GALAXY | 5. VROOM | 5. ALCATRAZ | 5. CYTADELA |

## HITY tematyczne

| ADVENTURE | ARC. STRATEGY | RACING | PLATFORM | SHOOT'EM UP |
|---|---|---|---|---|
| 1. DREAMWEB | 1. SPACE HULK | 1. LOTUS III | 1. LION KING | 1. JUNGLE STRIKE |
| 2. MONKEY ISLAND 2 | 2. CANNON FODDER 2 | 2. SUPER SKIDMARKS | 2. RUFF'N'TUMBLE | 2. DESERT STRIKE |
| 3. VALHALLA | 3. CANNON FODDER | 3. SKIDMARKS | 3. JAMES POND 3 | 3. SKELETON KREW |
| 4. BEN. A STEEL SKY | 4. ELITE | 4. LOTUS II | 4. ALADDIN | 4. TOWER ASSAULT |
| 5. SECR. OF M. ISLAND | 5. FRONTIER | 5. BUMP'N'BURN | 5. SUPER FROG | 5. CHAOS ENGINE |
| 6. INDY/FATE OF ATL. | 6. LIBERATION | 6. TURBO TRAX | 6. FLASHBACK | 6. ALIEN BREED '92 |
| 7. STARTREK | 7. ARMOUR-GEDDON | 7. FORMULA ONE GP | 7. NAUGHTY ONE | 7. PROJECT-X |
| 8. LEGEND OF KYR. | 8. DYNABLASTER | 8. ATR | 8. PUTTY SQUAD | 8. BANSHEE |
| 9. SIMON THE SORC. | 9. HEIMDALL 2 | 9. POWER DRIVE | 9. BUBBLE'N'SQUEK | 9. TURRICAN 3 |
| 10. LURE OF THE TEMP. | 10. SYNDICATE | 10. SUPERCARS 3 | 10. SOCCER KID | 10. ALIEN BREED 2 |

**Od kiwi, od chleba?**

Po ostatnich wydarzeniach w kraju, jakie miały miejsce, zostałem sam (patrz poprzedni numer). Niewiele się namyślając, postanowiłem jednak zabrać się do roboty, żeby sąsiednie kraje nie dowiedziały się o znikomej frekwencji w naszym państwie. Wybrałem jednogłośnie Sejm i Senat. Stanowisko głowy państwa oczywiście także zostało mi przydzielona. Nie odmówiłem krzesła premiera. Dla ułatwienia objąłem wszystkie stanowiska ministerialne, włącznie z nowo mianowanym przeze mnie ministrem od wszystkiego, czyli od niczego. Jako doradcę wystawiłem swojego najbardziej zaufanego człowieka, czyli mój cień. Tak przygotowany na sprawowanie władzy w państwie, rozpocząłem zwykły dzień. Na pytania zachodnich dziennikarzy, dlaczego tak mało ludzi można spotkać na ulicach, bezczelnie z wrodzoną przebiegłością odpowiedziałem: „No bo teraz mamy wakacja i wszystkie dzieci wyjechały na kolonie, a rodzice pojechali ich odwiedzić". Po wysłuchaniu w radiu, że państwo na prawo nie zgadza się z tym, żeby u nas było tak dużo wojska państwa z lewej, wystosowałem nad wyraz stanowczy list, aby państwa z prawej i z lewej natychmiast się uspokoiły, bo jak nie to ja tak zerwę z nimi stosunki, że mnie popamiętają.

Moje rządy przebiegały w nastorju sielanki i pełnego demokratycznego szczęścia, nie było żadnych strajków, protestów, debaty parlamentarne przebiegały w kulturalnym parlamentarnym stylu, było pięknie. Niestety pewnego dnia to wszystko musiało się skończyć. Tego dnia rano siedząc sobie wygodnie w fotelu prezydenckim, przebudził mnie dziwny hałas, dobiegał on zza okna. Wyjrzałem na zewnątrz. O zgrozo! Ujrzałem powracających rodaków, czym prędzej ewakuowałem się tajnym wyjściem przez kręgielnię, które odkryłem zaledwie dwa dni temu. Wróciłem do domu z mieszanymi uczuciami. Z jednej strony byłem smutny, że straciłem naraz wszystkie wspaniałe stanowiska o których ambitni ludzie marzą, ale z drugiej strony trochę wesoły, że teraz inni będą mieli to wszystko na głowie i że nasz wspaniały kraj znowu wróci do swojego normalnego nienormalnego stylu życia.

***BYŁY PREZYDENT, PREMIER, SEJM, SENAT, PEŁEN ZESTAW MINISTRÓW I CAŁA RESZTA***

P.S. Dopiero później okazało się skąd taki nagły powrót rodaków. Okazało się, że tam koło Nowej Zelkandii, jakieś niesamowicie uparte państwo musiało przeprowadzić ściśle tajną technologicznie próbę, aby udowodnić, że jest nadal silne i że wszyscy wokół mogą im nagwizdać. Ta próba wywołała jakieś zmiany na tamtejszych terenach i rodacy musieli się ewakuować – pewnie wzrosły ceny i podatki, a zarobki zmalały.

# PRENUMERATA

**Bajtek** - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**
W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

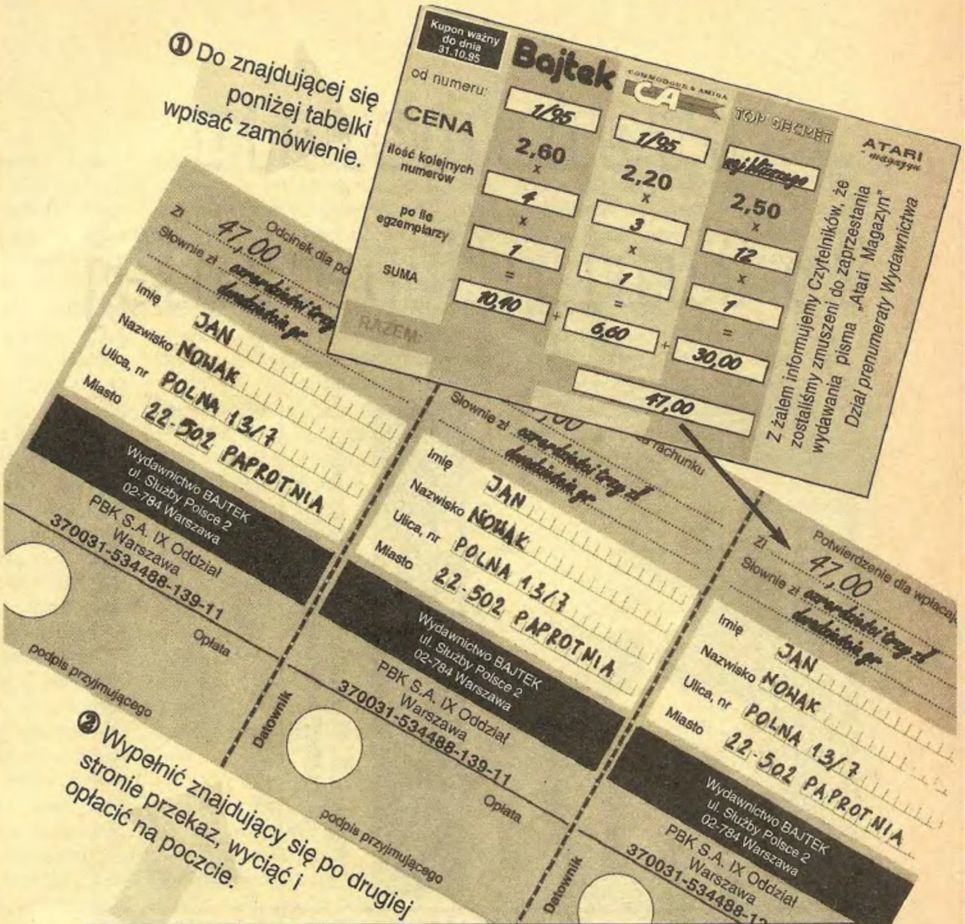
**Top Secret** – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

**Lista Przebojów** - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.
**Listy** - przegląd korespondencji redakcyjnej.
**Tips'n Tricks** - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.
Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:
– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.
– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.
– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

**Commodore & Amiga** - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64. Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

## Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:




| Kupon ważny do dnia 31.10.95 | Bajtek | Commodore & Amiga C&A | TOP SECRET |
|---|---|---|---|
| od numeru: | | | |
| CENA | 2,60 x | 2,20 x | 2,50 x |
| liczba kolejnych numerów (od 3 do 12) | x | x | x |
| po ile egzemplarzy | = | = | = |
| SUMA | + | + | = |
| RAZEM: | | | |

ATARI - magazyn

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
*Dział prenumeraty Wydawnictwa*



# Prenumerata to taniej i pewniej

**Potwierdzenie dla wpłacającego**

Zł ..............................

Słownie zł ..............................

..............................

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK**
**ul. Służby Polsce 2**
**02-784 Warszawa**

**PBK S.A. IX Oddział w Warszawie**
**370031-534488-139-11**

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

**Odcinek dla posiadacza rachunku**

Zł ..............................

Słownie zł ..............................

..............................

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK**
**ul. Służby Polsce 2**
**02-784 Warszawa**

**PBK S.A. IX Oddział w Warszawie**
**370031-534488-139-11**

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

**Odcinek dla poczty**

Zł ..............................

Słownie zł ..............................

..............................

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto

**Wydawnictwo BAJTEK**
**ul. Służby Polsce 2**
**02-784 Warszawa**

**PBK S.A. IX Oddział w Warszawie**
**370031-534488-139-11**

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

PRENUMERATA

## Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

### Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

### Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

### Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

### Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

# bbs

## SysOp ma głos

Tym razem będzie kilka słów o BRE, a jakże, w końcu nadchodzi moment uruchomienia ligi pod moim kierownictwem, jednak będzie również kilka słów na inne tematy – nie samym BRE BBS (i jego użytkownicy, o SysOpie nie wspominając) żyje.

Zacznijmy od tego, że pojawiła się niedawno nowa wersja ProBoarda, czyli tego programu, który obsługuje większość operacji związanych z obsługą BBS-u. Ta nowa wersja ma numer 2.10 i wprawdzie nie zawiera praktycznie niczego nowego, ale ponoć nie zawiera również kilku starych błędów. Niestety, jak się poniewczasie okazało, autor ProBoarda traktuje proces uruchamiania i konserwacji programu jako proces zastępowania starych błędów nowymi – w efekcie od jakiegoś czasu BBS się wiesza z bliżej niezrozumiałych powodów. Ponieważ wiem, że nie było żadnych dodatkowych zmian w jego konfiguracji (ta, o której za chwilę, nastąpiła sporo wcześniej), jedynym wytłumaczeniem jest jakiś błąd (albo kilka) w nowym ProBoardzie. Niestety (po raz drugi), skasowałem już backup starej wersji po tym, jak przez kilka dni wszystko działało prawidłowo. Martwi mnie to, bo system który przez długi czas praktycznie idealnie, bez żadnego wspomagania z zewnątrz, teraz znowu wymaga dość starannej obserwacji.

Druga zmiana, o której wspomnę, jest znacznie bardziej interesująca, przynajmniej dla większości userów. Po kilku miesiącach od momentu kiedy wpadłem na ten pomysł, zebrałem się w sobie i napisałem wreszcie program, awansujący userów na wyższe poziomy dostępu do BBS-u. Level Manager (tak go sobie nazwałem) za każdym razem kiedy ktoś dodzwania się do mnie sprawdza, czy przypadkiem nie należałoby go awansować – i jeśli istnieje taka potrzeba robi to, wysyłając równocześnie do usera list z gratulacjami. To taki drobiazg, który jednak bardzo ułatwia mi życie, jako że wreszcie nie muszę osobiście przeglądać całej bazy użytkowników i sprawdzać, czy przypadkiem ktoś z 762 userów (stan na sobotę, 26 sierpnia, godzina trzecia po południu mniej więcej) nie zasługuje właśnie na jakąś drobną zmianę uprawnień. Teraz takie rzeczy robią się automatycznie, co więcej, mniej zależą od mojego widzimisię – warunki awansu są precyzyjnie zdefiniowane i zapisane w pliku konfiguracyjnym tkwiącym gdzieś na dysku w BBS-ie. Oczywiście możecie mnie nie pytać o to, jakie są to warunki, bo i tak nie odpowiem. Jakieś tajemnice przed userami SysOp mieć musi.

Teraz o BRE, choć tylko kilka słów. Postanowiłem, że liga oparta o nowe zasady ruszy pierwszego października. Prawdopodobnie będzie to liga oparta o najnowsze BRE – najnowsze, jakie będzie wtedy dostępne (stan na dzień dzisiejszy to BRE 0.979). Zgodnie z zapowiedziami w lidze będą mogły startować nie tylko BBS-y, ale i punkty, które – o ile znajdują się w Warszawie – mogą się podłączyć bezpośrednio do mnie. Punkty spoza stolicy będą musiały albo dzwonić do mnie i tak, albo poszukać chętnych do przesyłania poczty do mnie – na co nie każdy może chcieć się zgodzić, ze względów technicznych (szczegółami służę w razie czego osobiście, można mnie łapać netem (2:480/25) albo internetem (borek@it.com.pl), w tym drugim przypadku list może niestety poczekać kilka dni na moją reakcję, jako że pocztę Fido mam w domu i zaglądam do niej znacznie częściej).

To na dzisiaj tyle. Ponieważ za kilka dni zaczyna się rok szkolny, składam wszystkim przedwczesne, ale i tak spóźnione życzenia samych piątek, tfu, szóstek, krótkich lekcji, długich przerw i mądrych nauczycieli. Drućcie się drucie!

***SysOp***



# Hyp... hyp... hypery

**SAMOKRYTYKA:** Jest to bardzo głupi list, tak głupi, że aż długopis swędzi.

*Kazek Wynalazek*

**NIEUŚWIADOMIONY:** Poszedłbym spać, gdyby nie to, że w moim wyrze leży taka jedna i rozkosznie się przeciąga. I czego ona ode mnie chce????

*Zygfryd z Konopii*

**GREPSY:** Chodzenie po bagnach wciąga.

Im mniej zębów, tym większa swoboda języka.

Nie dostaniesz ANI KROPELKI – Ania Kropelka

Umrzyj młodo – zostaw atrakcyjne zwłoki.

Mam prawo do szczęścia, ale nie mam szczęścia do prawa.

*Nicromancer*

**J-23 ZNOWU NADAJE:**
XIXOXXX $#%*^^&#$ ** /// XX4 —+... ** ?;=- (...)

*Kóper*

(było tego na dwie strony – Kaczor)

**ZAKOŃCZENIE:** Kończę to arcydzieło sztuki epistolarnej, zwane potocznie listem, staroegipskocerkiewnym VALE!

*KiC.I.A*

**JUDGEMENT DAY:** (o lichych technologiach, marketingu etc.) Wszystkich tych komputerowców: graczy, producentów, programistów powinno się w klatkach pozamykać i dokarmiać za pomocą bardzo długiego kija.

*Grolwer*

**LINGWA ŁACINA:** Nie hebamus Alex&Gawron.

*Karaktakus the DOOM*

*(co, oglądało się „Waleczne Pingwiny" ? – red.)*

**HOJNOŚĆ:** Dyskietkę możecie zatrzymać i tak nie moja.

*Pojpoj*

**NIEZDECYDOWANY:** Droga redakcjo TOP SECRET piszę do was z pewnego powodu. A dokładnie kupiłem sobie grę pod tytułem: WING COMMANDER III, tylko że nie wiem jaki mianowicie powinienem kupić komputer?

*Świrek*

**SOCZYSTOŚĆ JĘZYKA:** Wy [——-] [——]! Wy tłuczki [——]! Jak jeszcze raz mi [——] wydrukujecie coś o tym [——] [——] w [——] jego mać [*tutaj nazwisko do wiadomości redakcji*], to wam [——] na jelitach [——-] zawieszę i wasze [——] brudne [——] w oczy powsadzam.

[——]

*(wszystkie wyrazy ogólnie uznane za obelżywe ocenzurowano - red. fragment ten opublikowaliśmy potomnym ku przestrodze; [——] na stemplu odczytaliśmy Twoje miasto – Piekary Śl. Lotna brygada już w drodze)*

P.S.: „Przepraszam, że nie nakleiłem znaczka na kopertę, ale piszę w pośpiechu (w końcu jest lekcja nie?) i dopiero po wrzuceniu listu do skrzynki zauważyłem brak znaczka."

*BAMBER*

KOLEJNY P.S.: „Niedawno przeczytałem, że w Kazimierzy W. (taka mieścina w kieleckim) będzie występować zespół disco polo „Top Sie krek".

*Dawid B.*

# Tipsy & kody

## Czas do szkoły?

Podczas wakacji bawiłem kilka dni na Węgrzech. Piękny kraj bardzo ostrych papryk i psujących się linii kolejowych. Oczywiście nie mogłem się powstrzymać od kupienia tamtejszych pisemek traktujących o grach komputerowych. Papier wspaniały, kredowany, stron też nie mało. Ale jeżeli chodzi o tipsy to cieniutko. W jednym nie było ich wcale, a w drugim ledwo stroniczka, dwie. I to tak zorganizowane, że się ich mieściło ledwo dziesięć. A do tego cena – cztery razy firmowy hamburger.

Nasza sekretarka też się wybrała na urlop i na ten czas w redakcji pojawiło się „zastępstwo". Od razu przystąpiło do porządkowania magazynu, co było tym dziwniejsze, że według naszych standardów panował tam

## AMIGA

1869 / Wojciech Aniśkiewicz
Jeśli chcesz przepłynąć do innego portu szybciej, nie płacąc załodze i nie zużywając statku, to naciśnij LMB miasto docelowe (pojawi się ramka) i wduś Backspace.

ADDAMS FAMILY / Cash(a)man
Bardzo często na końcu etapu, nad drzwiami, znajdują się ukryte przejścia do tajnych komnat.

AFTERBURNER / Michał Korzon
Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE. Teraz:
( – następny poziom,
) – ostatni poziom,
G - więcej rakiet,
N - extra life.

AFTER THE WAR / Michał Korzon
W czasie gry ALT 1 B - nieśmiertelność. W II części analogicznie ALT 1 M.

ALCATRAZ / NINJA
Podczas intra wpisz: COKEBUSTERS i już jesteś nieśmiertelny.

ALFRED CHICKEN / Bugsik
Na początku drugiego poziomu przeskocz pierwsze „kolce" na prawo (klocek A to iluzja) – znajdziesz cztery gwiazdki i ukrytą komnatę, w której będzie słoik z nabojami i full gwiazdek.

ARABIAN NIGHTS / Acid City
Na planszy Start Game i Options wpisz SIMEON. Teraz: H - spowolnienie gry, F1 – power sword, + i (-)- muzyka, D, E, I, F - języki, Tabulator – levele, F10 – screen format.

ARKANOID 3 / Cash(a)man
Na ekranie tytułowym wpisz TUESDAY 14TH. Następnie wciśnij FIRE, a pojawi się ukryte menu.

ARTYLERIUS / Wojciech Aniśkiewicz
Podczas wyboru broni naciśnij RMB na górną strzałkę, gdy dojedziesz do prawej części spisu uzbrojenia kliknij między rakiety: POGO i GOPHER – kasy więcej.
ARNIE – 100000.

CHARISMA / NINJA
Na ekranie tytułowym wpisz: „CHEAT MODE". Teraz klawiszem „F2" przeskakujesz poziomy.

CHUCK ROCK / Cash(a)man
Kody:
MORTIMER – skok pomiędzy strefami (klawisze F1 – F5),
TURN FRAME – skok pomiędzy poziomami (klawisz 1 – 5).

COLONIZATION / Przemysław Telesz
Gdy handlujesz z Indianami towarem Trade Goods poczekaj aż cena dojdzie do 1000 – na pewno kupią.

CYBER PUNKS / NINJA
W czasie gry nacisnąć jednocześnie „R" + „G" + „B" + „FIRE" + „LMB". Wówczas:
„F1" – „F5" – wybór misji,
„1" – „4" – zmiana poziomów,
„A" – karabin,
„S" – osłona,
„D" – druidy,
„Z", „X", „C" – zmiana typu broni,
LEWY „SHIFT" - bomba.

DEATH MASK / Michał Korzon
Kody do wersji na CD 32:
1. 52385,
2. 22428,
3. 84843,
4. 22087,
5. 38641,
6. 06395,
7. 33224.

DELIVERANCE SCOOPEX / Przemysław Telesz
Wciśnij CTRL i DEL. Teraz F1-F9 skipper leveli.

DYNAMITE DUX / NINJA
Napisz na ekranie tytułowym: „CHEAT", w czasie gry klawisze „F1" – „F6" zmieniają plansze.

DYNAMO / Wojciech Aniśkiewicz
Po nastawieniu możliwości przeskakiwania leveli dojdź do

JIM POWER / Kabukador
W czasie gry wpisz Velone – nieśmiertelność.

KAJKO I KOKOSZ / SPUTOR = Tomasz S. = ROTUPS
Będąc już przy końcu gry nie wrzucaj liścia do podkopu, tylko wrzuć go od razu do studni – ciekawa reakcja.

LASER WORLD / Kabukador
1. AABH, 2. DBAI, 3. GCZJ, 4. JDYK, 5. MEXL, 6. PFWM, 7. TGUN, 8. XTHO, 9. AISP, 10. DJRR.

LOTUS II / Acid City
E BOW – ostatnia plansza,
DEESIDE - po zakończeniu czasu next level.

LOTUS II / RAILO
2. TWILIGHT
3. PEA SOUP
4. THE SKIDS
5. PEACHES
6. LIVERPOOL
7. BAGLEY
8. E.BOW

MENACE / Cash(a)man
Wpisz XR31TURBONUTTERBASTARD lub XR31 TURBO

PREMIER MANAGER 3 / Cash(a)man
Zadzwoń:
343343 – dodaje kasy,
400040 – najwyższe morale i fitness dla Twojego zespołu.

RIDKY WOODS / Michał Korzon
F3 – przenosi do następnej planszy.

ROAD BLASTERS / Michał Korzon
Na linii startowej napisz LAVILLASTRANGIATO. X - obraca samochód, S - następny level, P - uzupełnia paliwo, G - kończy grę, O - usuwa całe uzbrojenie.

ROBOCOP 2 / NINJA
Wpisanie hasła: „THE DIDDY MAN" z przytrzymanym klawiszem „SHIFT" i użycie „ESC" daje efekt przeskakiwania po poziomach.

ROME AD '92 / Wojciech Aniśkiewicz
Gdy na początku gry komputer każe podać hasło, to wpisz: AWERTY.

ROTOR / NINJA
Kody: 1 – GAG, 2 – LIP, 3 – FLY, 4 – MEN, 5 – AWE, 6 – TNT.
SECRET OF THE MONKEY ISLAND / SPUTOR = Tomasz S.
Chcąc wiedzieć, gdzie mieszka SHWORDMASTER, wyślij do

ASSASIN / Cash(a)man
Wejdź na pierwsze drzewo w lesie (po lewej stronie) i napisz: ACEVIEVFROMUPHEREMATE. Teraz możesz użyć klawiszy:
S - dodaje czas,
1-6 – zmienia plansze,
E - koniec planszy.

BACK TO THE FUTURE / NINJA
Kody:
1 – ROTTEN CHEAT,
2 – LOUSY CHEAT,
3 – LOWN DOWN CHEAT.

BALDY / Cash(a)man
Jeżeli podczas gry wciśniesz P i przejdziesz pierwszy poziom, program zapyta Cię dokąd chcesz iść. Teraz wpisz LEVEL i podaj jego numer.

BATTLE SQUADRON / O. Dworaczek
Wpisz ELECTRONIC – edytor.

BETTER DEAN THEN ALIEN / Michał Korzon
Na OPTION SCREEN-ie wpisz CHAMP i wciśnij HELP – otrzymasz listę wszystkich cheatów w grze.

BLOB / NINJA
Kody:
1 – EASY, 2 – TWIN, 3 – HYPO.

BOMBER BOMB / Michał Korzon
W czasie gry H - nieśmiertelność.

BRAVO WAVE / Wojciech Aniśkiewicz
Przy końcowym statku uciekaj w górny róg. Energia zacznie pomału wzrastać.

BRIAN THE LION / Przemysław Telesz
W czasie gry wciśnij klawisz CAPS LOCK, teraz K - 999 diamentów, L - 8 żyć.

BUNNY BRICKS / Cash(a)man
Wciśnij ALT + CTRL + (prawy) SHIFT + jeden z poniższych klawiszy:
L - zwiększenie dostarczanych piłek,
N - następny poziom,
T - zmiana sekcji (1-5).
AMIGA + AMIGA + CTRL – zwiększa zdolności.

CAESAR / Wojciech Aniśkiewicz
Zamiast budować mury wokół miasta zbuduj studnię. Najlepiej podwójny pierścień i barbarzyńców masz z głowy.

CANNON FODDER / Przemysław Telesz
Staraj się, aby jeden żołnierz z Twojej paczki miał dużo zabitych wrogów na swoim koncie – dostanie wyższy stopień.
CAR VUP / Michał Korzon
Do tabeli High Score wpisz R.J.TOONE i masz nieśmiertelność.

CAR VUP / Wojciech Aniśkiewicz
Do Highscore wpisz:
BUMPER – bumbery,
PUSSY CAT – 9 żyć,
WOOARRGH – speed,
WHOOPSIE – new level,

trzeciej planszy. Weź życie i wróć na drugą. W ten sposób można zdobyć 10 żyć.

ELITE / Michał Korzon
Kto by nie chciał mieć w tej grze wysokiej rangi. Okazuje się, że wystarczy, zaopatrzywszy się w 30 MW Mining laser, znaleźć asteroid, ustawić się w odległości około 2 kilometrów i zacząć strzelać w jego środek. Po chwili powinien pokazać się komunikat „Well done Commander", a Ty sam powinieneś otrzymać awans. Procedurę tę można powtarzać wielokrotnie.

E-SWAT / NINJA
Zatrzymaj grę w wpisz: JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU – masz 99 kredytów.

EYE OF HORUS / NINJA
Na ekranie tytułowym wpisz: SPAM – masz full żyć i full kluczy.

FINAL BLOW / NINJA
Zatrzymaj grę i naciśnij 6 razy klawisz „F10" – nieskończona siła.

FIRE AND ICE / NINJA
Wpisz: „COOL", wciśnij „ENTER" - nieśmiertelność.

FIRE FORCE / Kabukador
W 9 misji uwolnij 1 zakładnika i zabij wszystkich wrogów zostawiając go na pastwę losu. Potem wróć na początek poziomu.

FLIMBO'S QUEST / Wojciech Aniśkiewicz
Na pierwszej planszy po włożeniu dysku naciśnij RMB – jesteś nieśmiertelny.

GHOULS'N'GHOSTS / Kano & MacGyver
Zaraz po rozpoczęciu gry napisz: KAREN BROADHURST – nieśmiertelność.

HAWKEYE / NINJA
Gdy zginiesz naciśnij „Del" – następny poziom.

HILLSFAR / Wojciech Aniśkiewicz
Jeżeli nie możesz sobie poradzić z otworzeniem zamka, to w czasie tej operacji trzymaj „F".

HOLIDAY LEMMINGS '94 / Bugsik
Podczas gry wciśnij klawisz „>", a przeniesiesz się do następnej planszy.

HOME ALONE / Wojciech Aniśkiewicz
Przytrzymaj F1 i wduś FIRE – bardzo wysoko podskoczysz.

NUTTER BASTARD (ze spacjami). Teraz klawiszami [1 – 6] wybierasz poziom, a [RETURN] daje superbroń.

MOVEN / Michał Korzon
Kody:
1. NHFSTJLL, 2. IJGGEDSG, 3. AKJSWEZE, 4. ADDSFWWW.

NEW ZELAND STORY / Wojciech Aniśkiewicz
Zatrzymaj grę, naciśnij „M" wpisz: „MOTHERFUCKEMKIWIBASTARDS" – nieśmiertelność.

OPERATION THUNDERBOLT / NINJA
Wpisz: „TEDOMTAEHC „ – nieśmiertelność.

PINBALL FANTASIES / Kano & MacGyver
Gdy wybierasz jakiś fliper możesz wpisać: HIGHLANDER – piłka staje się cięższa, VACUUM CLEANER – zmazujesz highscore, EARTHQUAKE – wyłączasz tilt, EXTRA BALL – pięć kul, DIGITAL ILLUSIONS – bila nie wypada poza fliper.

PREDATOR 2 / Cash(a)man
Spauzuj grę i wpisz YOU'RE ONE UGLY MOTHER – nieskończona energia.



niego gościa (sklepikarza) ze sklepu i idź za nim.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND II / SPUTOR = Tomasz S.
Mając przed sobą jakiś długi fragment, np. pieczenie kiełbasek przy ognisku (początek gry) wal w mychę tak silnie, aby pykały na przemian prawy i lewy mouse button.

SKY NIGHT / Cash(a)man
Na ekranie tytułowym wpisz CHEAT – nieśmiertelność.

SPACE ACE / Michał Korzoń
Wpisz HURRYDEXTER0 (zero na końcu) – film.

STORM LORD / Michał Korzon
Wpisanie LET ME WIN pozwoli Ci wygrać.

SUPER STARDUST / Michał Korzon
1. Wpisanie kodu ZZZZZZZZZZ powinno dawać nieśmiertelność.
2. Nieskończenie wiele możliwości uzyskania nowego życia mamy po wpisaniu MAKEMEHAPPY. Jeśli z kolei wpiszemy HAPPYARCADE, grę rozpoczynamy z pulą siedmiu statków. Hasła LEARNTOPLAY i YOUARESOSAD umożliwiają rozpoczęcie gry od bardziej odległych poziomów.
Poziom 2: BFSUAAAAFGF, poziom 3: CFRUUAARHJX, poziom 4: DFSUURAAHPG, poziom 5: EESUVYQTHBF.

SWORD OF SODAN / Bugsik
W Hi-Score wpisz czternaście razy U, a staniesz się nieśmiertelny. Prócz tego: Enter – skipper leveli, Q - fair play.

THEATRE OF DEATH / Wojciech Aniśkiewicz
Wpisz „I HOPE YOUR NOT CHEATING" (może powinno być YOURE lub YOU'RE – red.).

THEME PARK / Acid City
1. Jako nazwisko wpisz LAMPORT. Teraz podczas gry: C - full gotówki, Ctrl + Z - wszystkie sklepy, Alt + Z - wszystkie atrakcje, Shift + Z - wszystkie ozdoby.
2. Jako pseudonim (nickname) wpisz MIKE. Teraz: Z - wszystkie atrakcje, X - sklepy i C - gotówka.

THEME PARK / Przemysław Telesz
Przy wejściu do parku postaw dwóch strażników. Teraz bonus za bezpieczeństwo Twojego parku gwarantowany.

TOYOTA CELICA / Michał Korzon
Na screenie z wnętrzem samochodu nacisnąć dwukrotnie klawisz C. Spowoduje to przeskoczenie etapu, lecz nie przybędzie nam czasu.

TROLLS / Wojciech Aniśkiewicz
Po uruchomieniu gry wejdź do SOOLA POP. Gdy pojawi się GET READY pchnij Joya w górę, wduś „K" i daj ognia. Teraz „ENTER" przenosi po etapach.

wzorowy ład. Jak pewnego razu zapytało nas, czy może byśmy się napili kawy lub herbaty, to nam kopary w nawiasach się poluzowały i potoczyły gdzieś po podłodze. Takiego luksusu tośmy nigdy nie zaznali.

Dość tych plotek – do rzeczy. Od tego numeru rewolucjonizuję rozsyłanie darmowych TS. Rożnie to bywa z naszą rodzimą Pocztą Polską i czasami nowy numer prędzej pojawia się w kioskach niż dociera w postaci nagrody do naszych tipsowiczów. Zmiana ma polegać na tym, że będziemy wysyłać numer następny. Na przykład jeżeli ktoś odnajdzie w tym TS swojego tipsa to nie musi kupować numeru 10. Powinien on przyjść pocztą. Jeżeli ktoś prenumeruje Top Secret i chce, aby ta nagroda poszła na jego konto, proszę o wyraźne zaznaczenie tego w liście.

***Dean***

PS. Na koniec taka anegdota z... pewnej firmy (od pewnego czytelnika). Dzwoni facet do serwisu i mówi, że coś jest nie tak z dyskietką. Odpowiadają mu na to, żeby zrobił jej kopię i wysłał do nich. I wiecie co ten facet zrobił? Włożył dyskietkę do ksero i wysłał im jej odbitkę na kartce A4.

UNREAL / Michał Korzon
Na planszy tytułowej wpisać ORDILOGICUS – nieśmiertelność.

VOYAGER / Wojciech Aniśkiewicz
Na ekranie zestawu opcji wpisz: „WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL" – dodatkowe menu.

WACKER / Kano & MacGyver
Na początku drugiego poziomu zanim się ruszysz wpisz: „Eat lead muddy funter".

WACKER / Wojciech Aniśkiewicz
Podczas gry przytrzymaj „L" przez ok. 10 sek. – następny etap. R - restart.

WINGS OF FURY / Cash(a)man
Podczas gry wpisz: COLIN. Teraz:
D - nieśmiertelność,
M - nieskończona amunicja,
P - dodatkowe życia.

YO! JOE / Cash(a)man
Pod prysznicem (1 etap – znajdź łazienkę) regenerujesz energię.

YO! JOE! / Wojciech Aniśkiewicz
Włącz grę na dwóch graczy. Jednym się zabij, a drugim przejdź planszę. Gdy będziesz leciał ptakiem strać całą energię. Będziesz miał 55 żyć.

## PC

ALCATRAZ / Przeman
W zacienionych miejscach – za murem w szopie – ukryte są dodatkowe życia.

ALADDIN / Dżin
Na początku drugiego etapu idź w lewo, weź 4 jabłka, idź w prawo 2 ekrany i wróć na lewo. Znajdziesz życie.

ALONE IN THE DARK 2 / Paweł Koziel
Jeśli nie chcesz, aby zauważył Cię mały kucharz, który znajduje się w domu na piętrze, załóż wcześniej znaleziony strój Mikołaja. Będziesz mógł spokojnie wyeliminować przeciwników.

ALONE IN THE DARK 3 / POJPOJ & KOSE
Przed otwarciem dużego sejfu połóż talizman pod sejfem ściennym. Zielony gość sobie pójdzie, a Ty będziesz mógł spokojnie wziąć talizman.

ANCIENT ART OF WAR, THE / Przeman
Jeżeli masz zmęczony oddział, dołącz do niego wypoczęty. Po jego odłączeniu oddział zmęczony staje się wypoczęty.

ARABIAN NIGHTS / Kowalski Jacek
Wpisz SIMEON – klawiszem „TAB" zmieniasz levele.

BLACK THORNE / Dalamar
Kody do kolejnych poziomów:
FBWC,
QP7R,
WJTV,
RRYB.

BOMB X / Kowalski Jacek
Kod do sekretnego levelu – SAFES.

CARTER ADVENTURES / CONRAD HART
1. Jeżeli chcesz uspokoić psa, złap go i kręć nim raz w prawo, raz w lewo.
2. Jeśli potrzebujesz dwóch herbat, drugą ma Ann. Wyrzuć przez okno jakąś monetę i porozmawiaj z nią 1,3,2,3,1. Gdy wyjdzie, weź jej herbatę i gdzieś ją schowaj.
3. W pokoju z pianinem jest szafka, a w środku jest scyzoryk. Weź go i gdy podadzą Ci zupę, zamiast łyżki użyj scyzoryka (jest przy nim łyżka!) – dużo punktów.

CIVILIZATION / ASD Piotr Pasternak
Gdy zmieniasz cel produkcji w którymś z miast, to kliknij prawym przyciskiem myszy na „CHANGE", a pojawi się „AUTO" – miasto będzie produkowało najpotrzebniejsze rzeczy, ale nie będzie pokazywało samej budowy produktu.
Jeśli podczas gry wciśniesz po kolei: „~123456" – cała mapa zostanie odsłonięta.

DARK FORCES / Damian Grela
LAPOGO – wyłączenie sprawdzania wysokości,
LARANDY – zwiększanie siły rażenia,
LANTFH – teleportacja do miejsca wskazanego na mapie,
LASEWERS – przejście do kanałów.

DAS BOOT / Marcin Grzybowski
Spróbuj załadować torpedę, której już nie masz – zwiększy to liczbę już posiadanych.

DRAGONS LAIR II / Przeman
Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c" – masz 99 żyć po odczytaniu.

DYNA BLASTER / Tomasz Andruch
Na planszy tytułowej wpisz HUDSON SOFT. Uzyskasz nieśmiertelność. Klawiszami funkcyjnymi przenosisz się między etapami, a cyframi 1-8 między planszami.

EYE OF THE BEHOLDER / Dalamar
Aby móc zobaczyć sekwencję końcową zamiast intra, zamień ze sobą pliki: INTRO.GFF i FINALE.GFF.

FLASHBACK / Kowalski Jacek
Kod do sekwencji końcowej – „BELUGA".

FLASHBACK / Maciej Pilniewicz
Wpisanie hasła PIXEL zabija wrogów.

FREDERICK GOLDMAN / Kowalski ĺJacek
Kod do ostatniego poziomu: ZKAP.

FRIDAY THE 13TH / Kowalski Jacek
1. PENNY
2. BILLY
3. JOHNY
4. PAUL*
5. RHLPH
6. CHROS
7. *WOLF

HAND OF FATE / Bartek Raczkowiak
1. Księga czarów znajduje się w pniaku na planszy z kwiatopotworami.
2. Aby wygonić szczura z groty, należy użyć na nim „Czar odstraszający niedźwiedzie".
3. Żeby wziąć ognio-jagody trzeba je polać wodą.
4. Na lotnych piaskach niech Zachntia popchnie nadpiłowane drzewo, a klucz kościotrupa będzie Twój.
5. Łzy krokodyla wyciśniesz łaskocząc go piórkiem.

LOST IN L.A. / Dalamar
Grę uruchom pisząc LES2 DEMO. Będziesz mieć wszystkie przedmioty.

MAD TV / ASD Piotr Pasternak
Udaj się do Real Estate Agent na XII piętrze i oddaj do wynajęcia swoje studio – zarobisz masę forsy.

MASTER OF ORION / Maciej Pilniewicz
Każde wpisanie słowa MOOLA z przytrzymanym ALT, daje 100 kredytów.

MONKEY ISLAND 2 / ASD Piotr Pasternak
Będąc w klubie graczy, na pytanie: „Ile to jest?" odpowiedz ile było palców pokazanych na początku.

MUTANT ZONE / Maku
Wpisz CHARLY, aby mieć nieskończoną liczbę żyć lub EGOS, aby mieć nieskończoną ilość energii.

PACIFIC STRIKE / Kowalski Jacek
Wciskając „W" możesz wybierać wszystkie dostępne bronie, zaś Alt + „D" wchodzisz do tajnego menu z opcjami.

PENTHOUSE HOT NUMBERS / Dalamar
Pliki LEVELxx.PPT kryją w sobie levele gry. Można zamienić level 01 i 05, aby zobaczyć jakiś gorący kawałek trochę wcześniej.

POLICE QUEST 2 / ASD Piotr Pasternak
Aby rozbroić bombę, musisz przecinać druty w następującej kolejności: Cut: Yellow, Purple, Blue, Connect: Yellow, Cut: White, Yellow.

POPULUS 1 / ASD Piotr Pasternak
Kod do ostatniego poziomu (999!): KILLUSPAL.

QUARANTINE / Stary ekspert
W pliku „q.exe" można znaleźć wszyskie kody i teksty pojawiające się w trakcie gry, używając nortonowskiego „view".

RED BARON / Jacek Kotarba
Aby nie zaczynać kariery co chwilę od początku, gdy Cię zestrzelą wciśnij Alt+Ctrl+Del. Wyjdziesz do DOS-u. Teraz znów wejdź do „Red Barona". Wybierz Continue Career i zacznij misję od początku.

SECRET OF MONKEY ISLAND / Bartek Raczkowiak
Z tawerny pirackiej, z kuchni, weź garnek (POT). Teraz idź do cyrku. Zgódź się na wystrzelenie z armaty. Na pytanie o hełm pokaż garnek. Za występ dostaniesz kupę szmalu.

SHADOW DANCER / Kowalski Jacek
Wpisz LARSXVIII – ciekawe efekty.

SIM ANT / Marcin Grzybowski
Jeżeli będziesz w mrowisku, to kop korytarz do lewego, dolnego rogu. Gdy już tam będziesz, to rozkop dobrze teren, a zobaczysz mały otwór. Wejdź do niego, a znajdziesz się w mrowisku wroga.

SIM CITY 2000 / Stary ekspert
Nie zaciągaj pożyczki w postaci obligacji przed uzyskaniem przez Twoje miasto 20.000 ludzi. W innym wypadku będziesz miał duże trudności z jej spłaceniem.

SIM TOWER / Daniel Kobiela
Jeżeli na początku chcesz mieć podwojoną ilość kasy, ustaw kursor poniżej poziomu B9 w lewym donym rogu i spróbuj zbudować lobby.

SPACE HULK / Kamil Szafara
Uruchom grę z parametrem CHEAT. Masz pewne zwycięstwo w misji, naciśnij tylko W, gdy genokrady podejdą zbyt blisko.

SPEAR OF DESTINY / Piotr Woźniak
Podczas gry wpisz „M,L,I". Full broni, wytrzymałości. Zero punktów

SPEAR OF DESTINY / Robert Kuck
Grę uruchom przez „Spear.exe – debugmode". W czasie gry naciśnij: ALT+CTRL+SHIFT+BACKSPACE. Teraz:
TAB+I - daje amunicję i punkty,
TAB+G - nieśmiertelność,
TAB+N - przechodzenie przez ściany,
TAB+S - zwolnienie tempa gry,
TAB+W - wybór poziomu (0-21),
TAB+P - pauza,
TAB+C - dane o poziomie,
TAB+B - kolor ramki,
TAB+M - użyta pamięć,
TAB+V - ustawienie czułości,
TAB+E - przejście do następnego poziomu,
TAB+T - oglądanie wszystkiego co znajduje się w grze,
M+L+I - klucze i amunicja.

TAJEMNICA STATUETKI / Damian Grela
Sposób na wydostanie się z więzienia:
1. Użyj wyłącznika.
2. Pluj drzwi, aż zaschnie Ci w gardle.
3. Użyj plamy wilgoci.
4. Pluj drzwi, aż do skutku.
5. Opluj klamkę.
6. Opluj kabel zasilający.
7. Opluj wyłącznik.
8. Pluj wyłącznik, aż zaschnie Ci w gardle.
9. Krzyknij w stronę dziurki od klucza: „Zginiesz, szczurze".
10. Wyrwij kabel zasilający.
11. Opluj szczelinę między drzwiami a podłogą.
12. Opluj kabel zasilający.

TAJEMNICA STATUETKI / Marcin Grzybowski
Gdy grasz w Nicei na automatach, to wciśnij F7, a ominiesz grę wygrywając.

TIE FIGHTER / Stary ekspert
Jeśli chcesz uzupełnić uzbrojenie w trakcie misji, musisz wydać odpowiednią komendę i czekać na transportowiec z wyłączonymi silnikami. To czekanie może trwać nawet kilkanaście minut, więc lepiej, jak podlecisz do transportowca na odległość 0.10 i dopiero wtedy wydasz komendę.

TINY SKWEEKS / Kowalski Jacek
F12 – przeskakujesz poziomy.

TITUS THE FOX / Dalmar
Uruchom grę pisząc:
TITF TRN – nieskończone życia,
TITF COD – lista kodów.

TFX / Dalmar
Zaciągnij się do UN, gdy będziesz wpisywać imię, zakończ klawiszami CTRL-ENTER. Możesz wybierać scenerię.

UFO ENEMY UNKNOWN / Muad'Dib
Po spsionizowaniu ufoludka nie można wejść do jego „Okna postaci i sprzętu". Jednak istnieje na to sposób. Należy wejść do „Okna..." dowolnego człowieka i przesuwając strzałkami ludzi, można znaleźć ufoka.
Ufoki są bez pancerzy, a poza tym w miejscu nazwiska pojawia się rasa i ranga, np. MUTON SOLDIER.
Uwaga: W kieszeni Right leg, w jednym kwadraciku, trzymają kilka rzeczy na raz. Najczęściej zapasowy magazynek i granat. Jeżeli ufok ma Blaster Launchera, to w kieszeni będzie trzymał 3 Blaster Bomb i będą mu one z niej wystawać.
W „Oknie..." można robić to samo z ludźmi.
W ten sposób można rozbroić wszystkich, poza tymi, którzy używają broni stalej, np. Cyberdisk, Sectopod lub biologicznej, np. Reaper, Cryssalid oraz Etherealami.
Jeżeli ma się misję z innymi rasami można się przejść nawet ze Stun Rodem.
Komputer kasuje wszelką amunicję, która jest ZAŁADOWANA. Wniosek jest prosty, że trzeba broń przed końcem misji rozładować. Nawet jeśli się z niej strzelało, w następnej misji będzie pełny magazynek.

VIKING CHILD / Maku
Kody:
Las – NUGGETS,
Most – BOUNCING,
Labirynt – BUSIFOOT,
Piramida – REDOWARF.

WARCRAFT / Stary ekspert
Na początku gry postaraj się znaleźć kopalnię, z której czerpie złoto wróg i ustaw przy niej 2-3 łuczników. Będą oni mordować przychodzących po złoto chłopów.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP / Stary ekspert
Strzelanie w platformy wiertnicze ukrywa Cię przed wzrokiem ufoludków, ale także skraca zasięg Twojego wzroku.

ZOOL 2 / Kamil Szafara
Kiedy jesteś na ekranie opcji wciśnij [Esc], wpisz PHONEBOOK i znowu wciśnij [Esc]. W czasie gry:
0 (zero) – następna plansza,
3 – plansza bonusowa,
przytrzymaj [Ctrl] – super skok.

## COMMODORE

BACK TO THE FUTURE 3 / Seweryn Chmielewski
C= (znak Commodore) w jednej planszy daje nietykalność, w innej nieupływa czas.

BLACK KNIGHT 2 / NINJA 2
Hasło: PICKET.

BLUE BARON / Tango
Kody: 3. COOL, 5. PETS, 6. HIGH, 8. GOOD, 9. GAME.

BOMBO / NINJA 2
Trzymanie podczas gry „RUN STOP" unieruchamia przeciwników.

BOPIN RUMBLE / Seweryn Chmielewski
F1 możesz wybrać planszę, w której skończyłeś grać.

BRUCE LEE / Błażej Mierzwa
POKE 15489, 48 – otwiera się przejście w drugiej planszy.

BURMISTRZ 3 / KIJ
Hasło brzmi „I love Commodore64".

BURNIN RUBBER / NINJA 2
Wpisz POKE 18432, 173 – nieśmiertelność.

CHINA MINER / NINJA 2
Wpisz POKE 34623, 234 – nieśmiertelność.

CHUBBY CHESTER / Andrzej Ożóg
C= – skipper leveli.

COLOSSUS CHESS / Seweryn Chmielewski
Naciśnięcie C= (Commodore) przerywa myślenie komputera.

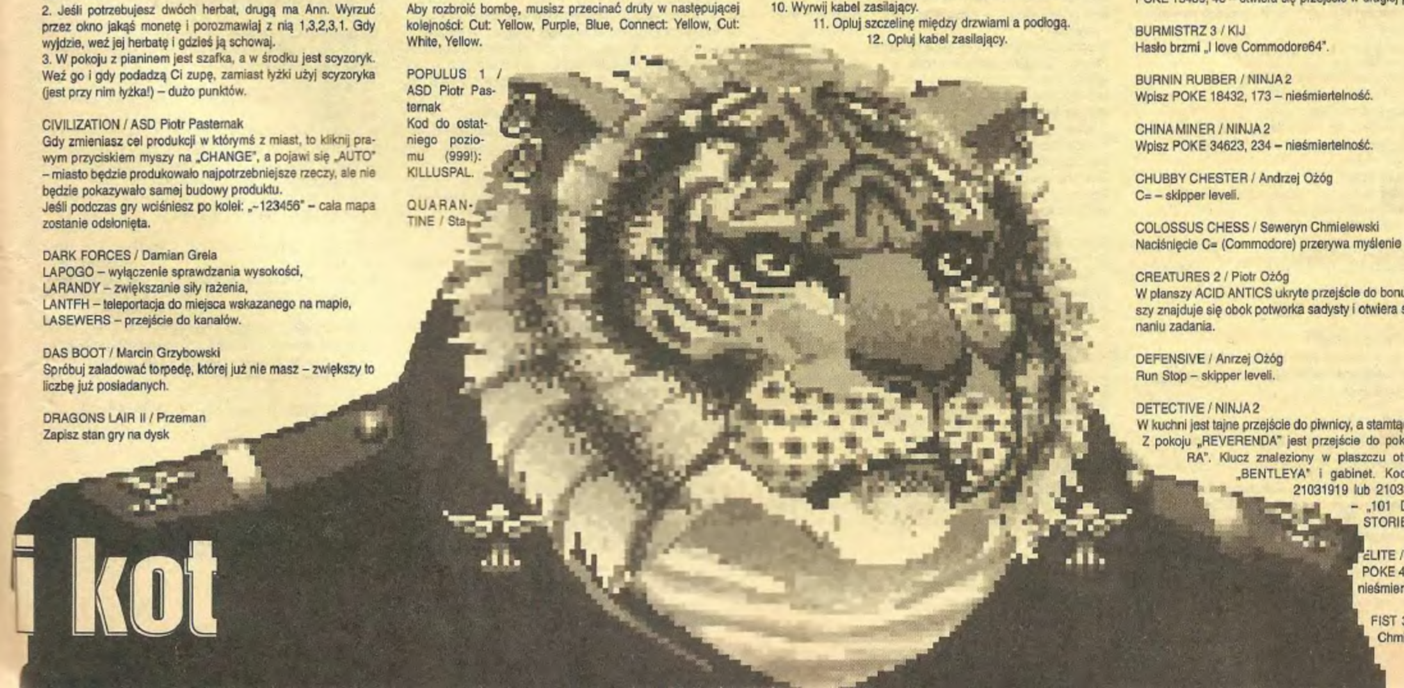
CREATURES 2 / Piotr Ożóg
W planszy ACID ANTICS ukryte przejście do bonusowej planszy znajduje się obok potworka sadysty i otwiera się po wykonaniu zadania.

DEFENSIVE / Anrzej Ożóg
Run Stop – skipper leveli.

DETECTIVE / NINJA 2
W kuchni jest tajne przejście do piwnicy, a stamtąd do salonu. Z pokoju „REVERENDA" jest przejście do pokoju „MAJORA". Klucz znaleziony w płaszczu otwiera pokój „BENTLEYA" i gabinet. Kod do sejfu: 21031919 lub 210319. Książka – „101 DETECTIVE STORIES".

ELITE / Cezary Maj
POKE 46484, 201 – nieśmiertelność.

FIST 3 / Seweryn Chmielewski



# Tipsy

Zanim pojawi się przeciwnik naciśnij „RESTORE" – przeciwnika nie będzie. Działa tylko wtedy, gdy idziesz.

FROGGER / NINJA 2
Wpisz POKE 22341, 173 – nieśmiertelność.

GALAGA / NINJA 2
Wpisz POKE 7065, 230 – nieśmiertelność.

GHOSTBUSTERS / Łowca
Włącz F1, potem Return i wpisz dwa razy kod 485 (dwukrotnie komputer wyświetli błąd), a za trzecim razem wpisz kod jako 458 (po wpisaniu kodu i negatywnej odpowiedzi komputera włączas Return i wpisujesz następny kod potwierdzając tym samym klawiszem). Wpisując od razu 458 zazwyczaj komputer nie potwierdza kodu, a jak wykonasz całą procedurę to będziesz miał na koncie 1.000.000$.

GHOST'N'GOBLINS / NINJA 2
Wpisz POKE 2945, 173 – nieśmiertelność.

ITALIA 90 / Łowca
Jeśli chcesz wygrać, to musisz najpierw strzelić przynajmniej jedną bramkę, później włączyć RUN/STOP, a potem Q. Mecz się zakończy, a Tobie i przeciwnikowi zostaną doliczone po dwie bramki do tych, które strzeliłeś podczas meczu.

LASER SQUAD / Łukasz Kuliberda
W misji Assasin poszukaj przy ścianie po lewej – leży tam karabin maszynowy.

LAST NINJA II / Seweryn Chmielewski
Szyfr do sejfu: 0029.

LEONARDO / Seweryn Chmielewski
Wybierz opcję PASSWORD CHEAT i wpisz:
level 10 – MOONWALK,
level 20 – FOOTBALL,
level 30 – BLITTER.

LIGA POLSKA / KIJ
Jeśli chcesz żeby Twoi zawodnicy mieli dużo siły (20), to daj na listę sprzedaży zaw.ɔo. ików. Daj ofertę sprzedaży, ale się na nią nie zgadzaj. Rób tak dotąd, aż zawodnik będzie sfaulowany (!) jak skończysz to daj na rozpoczęcie meczu i potem na zmianę składu drużyny (T).

MAGIC FIELDS / Andrzej Ożóg
C= – skipper leveli.

MASTER HEAD / Andrzej Ożóg
Restore – skipper leveli.

MASTER HEAD / NINJA 2
Na ekranie wstukaj: ACTION (przenosi do poziomu 16) lub PASCAL (poziom 31).

MR. HELI / Błażej Mierzwa
Hasło: CAADJIIAAU JJJJCCKBW.

NEW ZELAND STORY / Łukasz Kuliberda
Wpisz „FLUFFY".

NORTH SEA INFERNO / Łukasz Kuliberda
W bombie tnij niebieski drut.

OUT OF THIS WORLD / NINJA 2
Jeśli zabraknie Ci żyć, to użyj P, D, S i FIRE.

PARA ACADEMY / Tango
Jeśli nie możesz przejść testu, wciśnij i trzymaj: SPACE + B + C.

PARSEC / Andrzej Ożóg
C= – skipper leveli.

PENGO / KIJ
POKE 20295, 44 – nieskończone życia.

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA / Łowca
Kody: B - 8818, C - 5878, D - 3111, E - 1171, F - 2116, G – 4676, H - 6615, J - 7675.

POGO JOE / KIJ
POKE 2779, 36 – nieskończone życia.

POOYAN / NINJA 2
Wpisz POKE 20634, 173 – nieśmiertelność.

POWER SISTERS / NINJA 2
Kombinacja klawiszy: W + A + ? + SHIFT przenosi do następnej planszy.

RAMBO / Błażej Mierzwa
W lesie koło budynku ukryta jest dodatkowa broń.



ROBIN HOOD / Andrzej Ożóg
W zamku są mniejsze od Ciebie dziury. Żeby się przez nie przedostać, będziesz musiał wziąć rozpęd i uklęknąć.

SLIDING SKILL / Tango
Uruchom funkcję wpisywania kodów i wpisz: I WANNA CHEAT. Od tej chwili masz nieśmiertelność.

SNOOKIE / NINJA 2
Wpisz POKE 33242, 200 – nieśmiertelność.

SPEED BALL 2 / Cezary Maj
V + B + SPACE – przenosi do menu.

STREET ROD / Cezary Maj
Stań do wyścigu z oponami 99%. Musisz mieć mniej niż 10$, żadnej części zapasowej i jedno auto. Podczas wyścigu, gdy pójdą Ci opony masz ok. 1 mln $.

SVIV / Cezary Maj
Podczas gry naciśnij H, a następnie CLR – nieśmiertelność.

SWITCH BLADE / Andrzej Ożóg
Zbieraj wszystkie litery po drodze. Jeśli ułożysz wyraz EXTRA – dostajesz dodatkowe życie, a jeśli wyraz BONUS – dostajesz 10000 punktów. Można również znaleźć wykrzykniki odnawiające amunicję lub eliksir, który odnawia rany i uzupełnia całą energię.

TAPPER / Tango
POKE 15889, 165 – nieśmiertelność.

TOP GUN / Łukasz Kuliberda
Podczas scrolla C - kinder niespodzianka.

TROLLS / Piotr Ożóg
<- – skipper leveli.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Tango
Droga przez pustynię: 2 x prosto, 3 x w lewo, 4 x prosto, 2 x w prawo, 2 x prosto.

## KONSOLE

ATACK OF THE KILLER TOTAL TOES / Nintendo / Buczko Leszek
W ostatnim etapie trzeba pomidorowi-gigantowi wydrzeć korzenie.

BATMAN RETURNS / Pegasus / Hugo
W levelu 2-2 na korytarzu, gdy wejdziesz na pierwsze piętro zrób wślizg w ścianę – dół + FIRE – będziesz miał energię. W drugim korytarzu zrób to samo – będziesz miał bumerangi.

BATTLETECH / Sega Mega Drive / DŻUJO. K.
Na początku wejdź do options, daj password i wpisz kody:
2 – STJ NNN,
3 – GRB CHV,
4 – BBY LND.

BIG NOSE THE CAVEMAN / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
Gdy wejdziesz do sklepu, będziesz mógł kupić zaklęcia. Najedź strzałką na zaklęcie „Lighrt spell" i naciśnij A. Jeśli masz 10 lub więcej kości kupisz je. Jak będziesz walczył ze smokiem naduś SELECT, nakieruj strzałkę na zaklęcie i wciśnij START. Szast prast i smok pokonany!

BILL I TEDS EXCELLENT ADVENTURE / Game Boy / Czach Dymi
Meksyk – 555 – 4239,
Grecja – 555 – 6767,
Anglia – 555 – 8942,
1.000.000. b.c. – 555 – 4118,
Sklep – 555 – 8471,
Sala Szkolna – 555 – 2989,
Odchłań – 555 – 6737,
Raj – 555 – 6429,
Szkolny Koncert – 555 – 1881.

CASTLEVANIA ADVENTURE, THE / Game Boy / Nerwus
W pierwszej planszy nie zbijaj świecy, w którejś następnej dostaniesz życie.

COSTLEVANIA III / Nintendo / Buczko Leszek
W ostatnim etapie psa zabijesz lodem, a potwora unieszkodliwisz strzelając mu do pyska.

CRACKOUT / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
KOD – NO8S5Y7WZSDO4.

D.J. BOY / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Jak kojfniesz i będą napisy grzej „START" i „SELECT" – dostaniesz sporo żyć.

DONKEY KONG COUNTRY / SNES / Nerwus
Kod na 50 żyć: Iść do ERASE GAME i wbić BARRAL. Kod na sound test: Iść do ERASE GAME i wbić DARBYDAY po czym naciskać select. Kod na zmianę w two player team: Iść do ERASE GAME i wbić BADBUDDY. Kod na bonusy ze zwierzętami: Podczas czołówki, najlepiej Crankey Konga – wbić DYDDY.

FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY / Nintendo / Andrzej Tyczyński
Kiedy odbiera Ci energię pająk lub gdy ją leczysz jedząc owoc, wciśnij SELECT – nieśmiertelność, ale nie na wszystko.
Co do czego służy:
Dynamit – wysadź nim kamienie przed smokiem w podziemiach.
Topór – przetnij toporem most obok wulkanu.
Kilof – odetnij kilofem bąbel (bańkę) pod wodą obok wraku statku.
Kusza – potrzebna do strzelania, gdy wchodzisz do zamku Keldor w mieście (tam, gdzie krata).
Zapałka, słoma – podpal słomę zapałką przy zamarzniętym Denzilu.
Pręt – otwórz prętem klapę na statku, aby wziąć perski dywan.
Cymbals (talerze) – obudź tym Dozego.
Ekwipunek drewna – zbuduj z tego most na cmentarzu, aby dostać się do topora.
Kwiatek – daj go ponuremu za cmentarzem.
Koło (znajdziesz je na statku w żaglach) – otwórz nim kratę w mieście.
Beczka – daj ją piratowi, by wejść na statek.
Płetwy – pozwalają pływać w wodzie.
Butla z tlenem – potrzebna w wodzie.
DORA – zanieś zaczarowaną DORĘ królowi.
Jajo smoka – połóż je przy smoku w podziemiach.
Grzybek, gwiazdka, pusta butelka – wrzuć do kotła w chacie Granda Dizziego.
Medicine – daj Grandowi Dizziemu
Ciężarek – zawieś na haku by dostać się do Dozego.
Klatka – złap w nią poggiego (pieska chodzącego gdzieś koło domu Dizziego) i zanieś Dylanowi.

FLINK / Sega Mega Drive / DŻUJO. K.
Spis czarów (komputer nie podaje całego przepisu):
1. Spilling Bomb – piórko, złoty pierścionek, ziółko.
2. Demon – złoty pierścionek, lusterko, naszyjnik.
3. Shield – diamentowy pierścionek, łza tygrysa, złoty pierścionek.
4. Platform – piórko, oko, piórko.
5. Quick Graw – ziółko, piórko, srebrny pierścionek.
6. Shrink – lusterko, naszyjnik, amulet.
7. Dust Devil – ziółko, srebrny pierścionek, piórko.
8. Lighting Bolts – diamentowy pierścionek, piórko, diamentowy pierścionek.
9. Ghost spell – czaszka, ząb goblina, gałązka.

GOAL 3 / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
W menu, na samym dole masz kursor z trzema napisami do wyboru. Przesuń strzałkę w prawo. Utrudnisz sobie życie grając bez żadnych strzałów specjalnych. Na dwóch graczy, gdy wybierzesz sobie boisko, nie naciskaj „A", tylko weź do dołu – wybierasz sobie pogodę.

GRAND COMBAT / Nintendo / Tsubasa
W sytuacji bez wyjścia naciśnij „Select", a następnie „A" + „B" – śmierć bez czekania na koniec czasu.

HOME ALONE 2 / Nintendo / The Bill
1. Na 1 piętrze hotelu (tam, gdzie zaczynasz grać) znajdź sprężynującą kanapę i odbijaj się na niej jak najwyżej – tajne piętro: super flinta i życie.
2. Na mur w Central Parku wchodzimy po latarni(ach) obok której widać jaśniejszą cegłę.
3. Aby przejść bandytów na 3 planszy, należy wejść na drabinkę i jej najwyższy element, gdy bandyci zaczną biec: A i „góra" pociągniemy za zieloną linkę i ciężarek spadnie na Harva (trzeba dobrze wymierzyć).

MEGA MAN / Game Boy / Czach Dymi
Kod na dziadka (ostatnia runda): a2, a3, b4, c2, c3. Masz tam cztery bronie i podstawkę, aby wybrać broń włącz start i użyj krzyżaka.

MICKEY MANIA / SEGA 16 bit / Waldzior
1. W pierwszym levelu (STEAMBOAT WILLIE NOVEMBER 18TH 1928) po odbiciu się od brzucha gościa i wskoczeniu na skrzynki, można dostać się po papudze do wyżej położonych okien – na ich końcu znajduje się życie.
2. W drugim levelu (THE MAD DOCTOR 1933), gdy jedziesz windą, po dojechaniu do ostatniego przystanku wyjdź z windy i ponownie do niej wejdź – dostaniesz się do ukrytego tunelu, w którym czeka Cię niespodzianka. Mad Doctora najłatwiej zabić wskakując mu na plecy.
3. W czwartym levelu (THE LONESOME GHOSTS 1937) przy rozpadającej się kładce, podejdź do jej końca, gdy się zawali spadnij i daj szybko w lewo – dostaniesz się do pomieszczenia z 8 jednostkami energii.
4. W piątym levelu (MICKEY AND THE BEAN STALK 1947) po uciekniĕciu przed pajęczycą i wyjściu z tuneli należy iść na samą górę po wystających pędach fasoli, przełożyć dźwignię wskakując na chrabąszcza, po czym wrócić i skacząc po motylach dostać się na platformę – znajduje się na niej energia, życie i znak zapytania. Wskocz w niego, a przeniesiesz się do BONUS LEVELU (THE BAND CONCERT 1935).

NEMESIS / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas pauzy wklep – A, A, A, A, A, B, B, B, B, B - niespodzianka.

NINJA CAT / Nintendo / Rafał Winiarczyk
Jednocześnie: góra, oba klawisze turbo – korzystanie z super mocy.

NINJA RYJUKEN / Nintendo / Buczko Leszek
Kod obrazkowy do leveli:
2. Gwiazda, butelka, głowa, gwiazda.
3. Znak, gwiazda, butelka, głowa.
4. Butelka, znak, gwiazda, głowa.
5. Głowa, gwiazda, butelka, znak.
6. Głowa, głowa, gwiazda, znak, butelka.
7. Butelka, znak, głowa, gwiazda.

PARODIUS / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas pauzy wklep – góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A - extra broń.

PARODIUS / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO
1. W menu „OPTIONS" wklep – góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A.
2. Podczas pauzy wklep – góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A - anty tips.
3. Podczas pauzy wklep – B, B, X, X, A, Y, A, Y, lewo, prawo – niezłe uzbrojenie.

PRINCE OF PERSIA / Nintendo / Andrzej Tyczyński
Kod do ostatniego levelu (księżniczka): 02155522 (90 minut czasu).

RAINBOW ISLAND / Nintendo / Tsubasa
„Start" + „Selec" – nieśmiertelność.

RAMBO / Pegasus / Hugo
W pierwszej misji chodzi o uwolnienie człowieka z celi i wsadzenie go do helikoptera.

RAMPART / Nintendo / Tsubasa
Jednoczesne wciśnięcie wszystkich kierunków krzyżaka w czasie gry powoduje jej zastopowanie, które jest przydatne do zastanowienia się nad wyborem klocków do budowy muru obronnego.

ROBOCOP II / Nintendo / Buczko Leszek
Plansze bonusowe można znaleźć wciskając „dół" na płytce podłogowej o innej fakturze niż pozostałe lub też stojąc na półce.

SIM CITY / Super Nintendo / Nerwus
Kod na 999999 dolarów:
Gdy w grudniu ukaże się tabela z podatkami, wszystkie fundusze ustawić na 0%, po czym trzymając L wyjść z tej opcji. Gdy zacznie się nowy rok wejść do tej opcji z powrotem, fundusze ustawić na 100% i wyjść. Następnie puścić L. Uwaga: kod ten funkcjonuje tylko wtedy, gdy stan naszego konta wynosi 0.

SONIC THE HEDGEHOG / SEGA 16 bit / Waldzior
1. Gdy dostaniesz się do bonus levelu zbieraj diamenty. Kiedy zbierzesz ich 6 i dojdziesz do końca będziesz miał inne (lepsze) zakończenie.
2. Zebranie 100 obręczy daje Ci dodatkowe życie.
3. Aby dostać się do BONUS LEVELU należy wskakiwać w duże obręcze znajdujące się na końcach etapów.

STREET BLASTER 5 / Nintendo / Rafał Winiarczyk
Naciskając jednocześnie: w prawo lub w lewo i oba klawisze turbo uruchomisz superciosy każdej postaci.

STREET FIGHTER II TURBO / Super Nintendo / Nerwus
Zaraz po napisie CAPCOM należy z joypada nr 2 wbić kod: D (trzymać), R, puścić D i R, U (trzymać), L, puścić U i L, Y, B. Jeżeli kod został wbity prawidłowo powinień być słyszalny dzwięk taki, jak przy wyborze fightera. Kod ten umożliwi grę w szybkości 10 gwiazdek. Kod trzeba wbić szybko.

SUPER MARIO ALL STARS: SUPER MARIO BROS. / Super Nintendo / Olek
1. Na planszy tytułowej naciśnij naraz A+B+L+R. Resetuje to TOP SCORE.
2. W świecie 7-4 najpierw trzeba iść dołem, potem środkiem i następnie górą. Powtórzyć 2 razy.
3. W świecie 8-4 wchodzić do pierwszej rury po każdej przepaści. Gdy zobaczysz żółwia rzucającego młotkami rozwal go, za nim jest Bowser.

SUPER MARIO ALL STARS: SUPER MARIO BROS. 2 / Super Nintendo / Olek
1. Podczas gry wciśnij START, a następnie naraz L+R+SELECT – niespodzianka.
2. Gdy znajdziesz jakąś rurę, do której nie możesz wejść, znajdź butelkę z magicznym płynem i rzuć obok rury. Wejdź w drzwi i do rury – tajne przejście.
3. Gdy gdzieś nie możesz wskoczyć przytrzymaj dół, a następnie wduś A lub B - wysoko podskoczysz.
4. Gdy podczas gry w jednorękiego bandytę uda Ci się ułożyć trzy siódemki to dostaniesz 10 żyć. Za trzy identyczne symbole dostajesz dwa życia, za jedną wisienkę na pierwszym miejscu dostaniesz 1 życie, dwie wisienki na dwóch pierwszych pozycjach to 2 życia, a trzy wisienki – 3 życia.

SUPER MARIO BROS. 2 / Nintendo / The Bill
1. Warta (szefa) należy rzucać rzepami od tyłu.
2. W planszy 3-2 weź Królewnę, tylko ona przeskoczy najdłuższą przepaść.
3. W planszy 1-3 jest przejście do 4-1 w dzbanie stojącym za drzwiami do komnaty w której idzie się po klucz. W planszy 3-1 spadnij do dużego wodospadu, na środku jest wysepka, na której jest pełno monet oraz dzbanek, który przeniesie do planszy 5-1. W planszy 5-3 weź Luigiego i wskocz na platformę z dzbankiem – przenosi do 7-1. Jak przechodzić: buteleczkę rzucamy obok dzbana, wchodzimy do drzwi i wtedy wchodzimy do dzbana.

SUPER MARIO BROS. 3 / NES / The Bill
W 3 krainie należy rozbić młotkiem głaz blokujący najniższe przejście. Dostaniemy się nim do łódki, którą możemy popłynąć do dwóch wysp: pierwsza zawiera 2 układanki, 2 domki, a druga domek.

SUPER MARIO BROS. 4 / Nintendo / Buczko Leszek
Na planszy tytułowej „A", „GÓRA", „START" – wejdziesz się do niedostępnego świata.

SUPER MARIO BROS. 4 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Przed włączeniem konsoli trzymaj „START+SELECT" i puść dopiero wtedy, gdy pokaże się ekran tytułowy – nieskończona ilość żyć.



SUPER MARIO BROS. 9 / Nintendo / Tsubasa
Kolejne naciśnięcie „prawo" + „lewo" + „prawo" + „lewo" + „A" + „B" + „A" + „B" na samym początku gry, daje możliwość wybrania 1 z 8 wysp.

SUPER MARIO LAND 2 / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Na planszy gdzie wybierasz rury A, B lub C wciśnij „SELECT" – gra wejdzie w tryb „EASY MODE".

TERMINATOR 2 / Game Boy / Nerwus
W pierwszej planszy należy w pewnej kolejności rozwalić wieże. Ta kolejność to 4, 1, 5, 2, 3 – czyli od największej do najmniejszej.

TERMINATOR 2 / NES / The Bill
1. Jeżeli zależy Ci na punktach, to na 4 planszy zanoś na górę po jednej beczce – bonus 5000 (tak, jak za 2 lub 3 beczki) i nikogo nie zabijaj – 50 pkt.
2. Jedna z beczek znajduje się na 3 piętrze, po prawej stronie, na końcu korytarza, reszta jest w pokojach.

THUNDERCADE / Nintendo / Rafał Winiarczyk
Wciśnij jednocześnie oba klawisze turbo – pojawia się samolot niszczący wrogów.

TINY TOON – HIDEN TREASERU / SNES / EL BARTO & PAN KRAMU
1 – HBWG DLLD DDWD LDLD DDTT
2 – QNWW QLDL DDWW BLDL LDVG
3 – BJQQ QQGD DLWQ WQDL LLXQ
4 – XQWW QWWG DLWW QWWL LDNP
5 – BJQQ QQQB LLQQ QQQK DDNZ
6 – YQBB TZZW ZGBB TZZW ZDMR

TMHT – FALL OF THE FOOT CLAN / Game Boy / PAN KRAMU & EL BARTO
Aby zobaczyć pełne zakończenie trzeba grać bez oszustwa (od pierwszego levelu).

TMHT – HYPERSTONE HEIST / Mega Drive / EL BARTO & PK
Gdy pojawi się znak „KONAMI", szybko wklep: C, B, B, A, A, A, B, C, teraz na screenie tytułowym – A, B, B, C, C, C, B, A, START – możesz wybrać level.

TRACK & FILED 2 / Nintendo / PAN KRAMU & EL BARTO
Kody:
1 – DHLK*4ZL9
2 – DRLKQ3ZIG
3 – GHLK*3ZLG
4 – DRIKQ4PLG

YO! Noid / Nintendo / Tsubasa
W restauracji w której odbywają się zawody w jedzeniu, królikowi przeciwnikowi nie pozwól zjeść żadnego hamburgera, a otrzymasz kontynuację.

# & kody

**ALIEN 3**
/ SNES /
*EMEK*
MISJA 2 – QUESTION
MISJA 3 – MASTERED
MISJA 4 – MOTORWAY
MISJA 5 – CABINETS
MISJA 6 – SQUIRREL

**BREAK FREE**
/ PC /
*Paweł Traskowski*
1. HYDROGEN
2. HELIUM
3. LITHIUM
4. BERYLLIUM
5. BORON
6. CARBON
7. NITROGEN
8. OXYGEN
9. FLOURINE
10. NEON

**COMBINATION**
/ C 64 /
*PARSIVAL/<C>*



1. TILES
2. BACARDI
3. CAXXON
4. STUPID
5. ALCOHOL
6. CIGARET
7. WOMEM
8. AUTRUI
9. PASDIDE
10. ARGENTUM
11. TAURIS
12. REMEDY
13. AGAINST
14. ANGER
15. MENTIR
16. DRAG
17. ARBITOR
18. BEHIRNT
19. NOPAIN
20. SUICIDE
21. SENSIBLE
22. HOMMES
23. VOLUNT
24. OTHERS
25. DANS LA
26. MORTEM
27. GUIDE
28. POMPEIUS
29. SARTRE
30. CAMUS
31. PROBLEM
32. OVERLOAD
33. RICO
34. TBL
35. NO BRAIN
36. HELL
37. BEWARE
38. HARD
39. EXTREMUS
40. FISCHIG

**CUBEMAGIC**
/ C 64 /
*Andrzej Ożóg*
2. BOOT
3. CTRL
4. STOP
5. WUMM
6. CRSR
7. HOME
8. LINE
9. HELP
10. CUBE
11. FOOD
12. LOCK
13. PLAY
14. TANK
15. REAL
16. BANK
17. SKIP
18. GMAN
19. MARA
20. ZERO
21. LOOK
22. HYPE
23. FOMF
24. EREK
25. SCAN
26. MATS
27. COOL
28. KICK
29. TEXT
30. BOYS
31. PAINT
32. BOSS
33. DRUM
34. DISK
35. BASS
36. GAME
37. GEAR
38. RISC
39. VOTE
40. SEGA
41. MINI
42. WAIT
43. MORE
44. LIKE
45. KILL
46. MAXI
47. PUTA
48. WING
49. MAKE
50. CAKE

**CURSE OF RA**
/ PC /
*ASD / Piotr Pasternak*
SONY,
EVEN,
ARTS,
RAIN,
DEAN,
NEAT,
HEAT,
STAR,
COLD,
TURN,
PURE,
PROD,
HIKE,
DRID,
LAST,
TIRE,
RULE,
MODE.

**DARK FORCES**
/ PC /
*Kamil Szafara*
1. LASECBASE
2. LATALAY
3. LASEWERS
4. LATESTBASE
5. LADTENTION
6. LARAMSHED
7. LAROBO-TICS
8. LANAR-SHADA
9. LAJABSHIP
10. LAIMPCITY
11. LAFUELSTAT
12. LAEXECUTOR

**DYNA BLASTER**
/ PC /
*Robert Kuck*
2-6 mxbeeiyh
3-5 uczzoera
4-2 mxbcnnsh
4-3 uugvnlzn
4-8 mwkciaiu
5-0 mkzntwla
5-7 uavvigta
5-8 maecsqar
6-3 mcnngtyn
6-5 mblnyhna
6-6 muccpiht
7-2 uuvkmikn
7-3 uarkitky
7-6 mwceswph
8-3 moeanhpv
8-4 mxnentke
8-8 uuyfwnut

**EPIC**
/ PC /
*Maku*
1. AURGIA
2. APUS
3. MUSCA
4. PYXIS
5. CETUS
6. FORMAX
7. CAELUM
8. CORVUS

**GULP**
/ AMIGA /
*Człowiek bez xywy*
1. WILLOW
2. BROKS
3. KARLOT
4. BMOVIE
5. JEKYLL
6. SCALES
7. SALMAN
8. PIRATE
9. SEAGUL
10. WWORLD
11. PENCIL
12. SKATES
13. VISION
14. GNOMES
15. PUPPET
16. AMORPH
17. GALAXY
18. ALARMS
19. PHOTON
20. LASERS
21. RIPLEY
22. HUGGER
23. NATION
24. T-2000
25. ENDTHE

**JAMM IT**
/ PC /
*Bartłomiej „Bagi" Pietrzak*

ROXY:
DKRBNSN
STPKRNR
SSNHYDN
JNFRBCN
LRNCHLS
PLWRHDS
STWSPKN

SLADE:
HNSFJLD
DWGTSTN
DMDWYDZ
TRYBRNM
BRNMCMN
JSPHKSC
MRKYMCY

CHILL:
TZMYNYN
THMSLNS
THMSCSY
DNWYGLL
DLMRVNN
MKGLSCK

JUDGE:
DNNSCBB
DNSPRNB
DNNYJLB
TMYNBBB
KRYJNSB
MKLGRBR

Dodatkowo są dwa kody:
RSSPTTR
JRBRGHT
Pierwszy umożliwia grę postacią JUDGE przeciwko JUDGE, drugi CHILL przeciwko JUDGE.

**MURPHICLE**
/ COMMODORE /
*Seweryn Chmielewski*
2. SCARAB
3. HOTTI
4. WOTAN
5. PAUL
6. BUDDY
7. KNORRI
8. SIGGI
9. DICKY
10. INVI

**ONE STEP BEYOND**
/ AMIGA /
*Bugsik*
60. 08101
65. 10897
70. 62432
75. 42289
80. 03323
85. 13306
90. 18617
95. 21485
100. 58344

**ORBITS**
/ C 64 /
*PARSIVAL/<C>*
2. PRESSURE-COOKER
3. UNIQUE WORLD
4. RUSTY DESERT
5. GIANT OF GIANTS
6. RINGED WONDER
7. TIPPED-OVER
8. OUTERMOST GIANT
9. COLD DARKNESS
The End. END OF THE TRIP!

**OUT OF THIS WORLD**
/ PC /
*Maku*
1. LDKD
2. HTDC
3. CLLD
4. LBKG
5. XDDJ
6. FXLC
7. KRFK
8. KLFB
9. BFLX
10. BRTD
11. TFBB
12. TXHF
13. CKJL
14. LFCK

**SETTLERS, THE**
/ AMIGA /
*RAILO*
1. start
2. PASSIVE
3. BEACON
4. OPTION
5. RECORD
6. SCALE
7. SIGN
8. ACORN
9. CHOPPER
10. GATE
11. ISLAND
12. LEGION

**THAURUS**
/ PC /
*Kamil Szafara*
1. bezzębny krokodyl
2. hub-551
3. Arrakis
4. tost
5. walk away
6. perpetuum mobile
7. wyszedłem do sklepu!
8. jajco
9. highlander
10. wesołe krasnoludki
11. Litwo! Ojczyzno moja
12. dzika kaczka
13. a może by tak...
14. źdźiebełko trawy
15. zęebny krokodyl
16. zero po minusach
17. ja tu tylko sprzątam
18. Pan Twardowski
19. November Rain
20. Silmarillion
21. Leonardo da Vinci
22. weź mnie żywcem
23. interfejs równoległy
24. nie nudzisz się?
25. Guns & Roses
26. spróbuj tego
27. datalifeplus
28. dwadzieścia osiem
29. rtyv4eh8kv3acd23hj8p
30. homo divisus
31. homo determinatus
32. bez aluzji!
33. czyżbyś się zmęczył?
34. astronomy and trade
35. na początku był ibm
36. qwertyuiopasdfghjklz
37. ja już nie moge!!!
38. 3 art team to my!
39. homo sapie-czyż nie?
40. 1237*4523=5594951
41. kryształowa kula
42. Chicago Bulls
43. kryształowa kula 2
44. kompletna kaszana!
45. Indigo 2
46. pentium
47. Apple
48. myślisz więc jesteś!
49. prawie, prawie
50. Poziom 1
51. Jeszcze grasz?
52. Baggins
53. Colani!
54. Asuruasirpal III
55. No problem!
56. Nie ma jak symetria!
57. Muad'Dib
58. Gazeta Wyborcza
59. It's easy!
60. Easy up side down!
61. To samo razy 4
62. Dasz sobie radę?
63. F-15 Strike Eagle
64. Bubble Double
65. Vincent van Gogh
66. 1974.03.01
67. 1974.03.01 part two
68. ...
69. dsghert345rwte33e324

**WORD OF ILUSION**
/ SEGA 16-BIT /
*Waldzior*
DONALD DUCK
etap 2: król pik, król karo, król trefl, dama pik
etap 3: król trefl, król kier, dama kier, król pik
etap 4: dama kier, król karo, król kier, król pik
etap 5: król pik, król kier, król trefl, król karo

MICKEY MOUSE
etap 2: król trefl, dama kier, król kier, król karo
etap 3: król kier, król pik, król karo, dama pik
etap 4: dama kier, król karo, król pik, król trefl
etap 5: król karo, król trefl, król kier, król pik

MICKEY MOUSE i DONALD DUCK (2 players)
etap 2: król pik, król kier, dama pik, król trefl
etap 3: król karo, dama pik, król kier, dama kier
etap 4: dama pik, dama kier, król trefl, król pik
etap 5: król trefl, król karo, król pik, król kier

# Najlepsza Gra Roku '95

To już druga edycja naszego konkursu – jak to szybko czas leci... Dopiero co zastanawialiśmy się, jak to powinno wyglądać, a tu już mamy za sobą nie tylko nominacje, ogłoszenie zwycięzców i wręczenie nagród, ale nawet cały mniej lub bardziej owocny rok pracy nad kolejnymi numerami (to my) i kolejnymi tytułami (to twórcy gier).

Gwoli przypomnienia – w zeszłym roku wygrały gry: „Książę" na małe Atari, wydana przez Mirage, „Franko the Crazy Revenge" na Amigę (też Mirage) i „Kyrandia II Hand of Fate" wydana przez IPS. Były również trzy wyróżnienia – dla IPS-u, Mirage i TSA. Dyplomy powręczaliśmy osobiście w trakcie kwietniowego PlayBoxu w katowickim Spodku.

Ponieważ na rynku nastąpiło wiele zmian – mniejszych i większych – po krótkim namyśle postanowiliśmy dokonać w tegorocznej edycji konkursu kilku zmian. Po pierwsze, zlikwidujemy kategorię komputerów 8-bitowych. W ciągu ostatnich miesięcy praktycznie nie pojawiły się na nie żadne programy, najwyraźniej trzeba się pogodzić z ich zejściem śmiertelnym. Pojedyncze, coraz słabsze tytuły, nie uzasadniają utrzymywania specjalnie dla nich odrębnej nagrody.



Tym sposobem powstaje miejsce na przynajmniej jedną kategorię dodatkową. Zważywszy na fakt, że krajowy rynek nie stoi w miejscu i nowych gier przybywa, postanowiliśmy rozbić zeszłoroczną kategorię oryginalnych gier na komputery 16-bitowe na dwie kategorie. Tak, tak, dobrze się wszyscy domyślacie – Amiga i PC. Rok temu napisałem, że takie rozbicie nie ma sensu, bo do niektórych tytułów pretendowałaby tylko jedna gra – w tym roku już takiego problemu nie ma, raczej należy się spodziewać kłopotów z wyborem najlepszego tytułu (bo, opierając się na grach już wydanych, jak tu porównywać „TeenAgenta" z „Piotrkowem"?) Z drugiej jednak strony dalsze rozbijanie kategorii (na przygodówki, zręcznościówki, gry taktyczne itd.) na razie nie ma sensu – nie ma tych tytułów aż tylu. Zapewne za rok znowu będą potrzebne jakieś przesunięcia, ale w przypadku nowego, dynamicznie się zmieniającego rynku jest to zupełnie logiczne i zrozumiałe. Oby te zmiany musiały trwać jak najdłużej, jako że są objawem rozwoju, na którym zyskuje głównie gracz.

Jak to wynika z regulaminu, następne nasze spotkanie będzie miało miejsce w grudniu, kiedy ogłosimy listę nominowanych do tytułów Najlepszej Gry Roku '95. Miejmy nadzieję, że do tego momentu pojawi się jeszcze kilkanaście gier, które uczynią już i tak ciekawie zapowiadającą się rywalizację jeszcze ciekawszą.

***Redakcja***

**Regulamin konkursu na Najlepszą Grę Roku '95**

1. Konkurs jest organizowany przez redakcję „Top Secret", która powołuje członków jury.

2. W grudniowym numerze „Top Secret" ogłaszana jest przygotowana przez jury lista gier, które zostały nominowane do nagrody.

3. W styczniu roku następnego jury wybiera najlepsze tytuły spośród gier nominowanych.

4. Wyniki konkursu ogłaszane są w najwcześniejszym możliwym terminie w „Top Secret".

5. Konkurs prowadzony jest w trzech kategoriach:

a. najlepsza oryginalna polska gra na komputery Amiga

b. najlepsza oryginalna polska gra na komputery PC

c. najlepiej wydana gra zachodnia.

ad. a, b - w grę wchodzą wyłącznie gry napisane w Polsce, przez polskich programistów i wydane w Polsce przez polskie firmy. Gry napisane w Polsce, a wydane na Zachodzie przez obce firmy, nie będą rozpatrywane w tej kategorii, chyba że zostaną wydane równolegle na naszym rynku, choćby w wersji shareware – ważne, jest, by dokumentacja i komunikaty w grze były polskie, a gra nie ustępowała w istotny sposób możliwościami wersji w pełni komercyjnej.

ad. c - w grę wchodzą wszelkie gry sprzedawane w Polsce z polską instrukcją, zarówno te spolszczone jak i nie spolszczone. Ocenie podlega przede wszystkim jakość spolszczenia i wkład pracy dokonany w wydanie gry w Polsce, a nie sama gra jako taka.

6. W konkursie mogą brać udział wszystkie gry, które pojawiły się na polskim rynku u legalnych dystrybutorów w tym roku do 30 listopada. Tytuły, których premiera odbyła się zbyt późno na to, by można je było rozpatrzeć w danym roku będą przenoszone do puli następnego roku. Organizatorzy dołożą wszelkich starań, by dotrzeć do wszystkich nowych tytułów, jednak jedynym pewnym sposobem wprowadzenia gry do konkursu jest nadesłanie jej na adres redakcji „Top Secret" do końca listopada danego roku.

7. Ocenie podlegają: grywalność, grafika, muzyka i efekty dźwiękowe, sposób i jakość wydania gry i dokumentacji oraz stosunek jakości gry do jej ceny.

8. Jury zastrzega sobie prawo przyznania wyróżnień specjalnych za szczególne osiągnięcia techniczne wydanych grach, za całokształt działalności na rynku polskim itd.



CYBER DOGS v 1.0

RONNY WESTER '94

PC AT, GUS

# CYBER DOGS v 1.0

Już wszyscy zdążyliśmy się przyzwyczaić do zaskakującej nieraz jakości niektórych programów typu shareware. Z małych firm wywodziły się pierwsze doomopodobne gry, poczynając od powstałego w zamierzchłych czasach „Wolfensteina 3-D", trudno nie zapomnieć o „Scorched Earth". „Cyber Dogs" to dobry przykład strzelanki, tym razem freeware'owej.

Do wyboru mamy trzech groźnych najemników – Ice, Jones i Warbaby. Wybieramy jednego z nich (różnią się tylko wyglądem, ale niektórym to wystarcza...) i wyruszamy na misję. Misji w sumie jest 10 w każdej z kampanii (Zero, Seventeen, 4711), oczywiście o wzrastającym poziomie trudności. Tuż przed misją można dobrać sprzęt, głównie broń. Poza tym można dokupić życia (max. 4), ulepszyć ochronę ciała (max. 50), bądź podnieść standard Twojej piły łańcuchowej (max. 5). Po każdej misji ukazuje się podsumowanie zawierające wszelkie soczyste statystyki wyczynów.

Celem misji jest zazwyczaj zebranie pozostałości po nagłej ewakuacji waszej bazy. Poza tym możesz otrzymać rozkaz zabicia określonej liczby wrogów, bądź zniszczenia instalacji przeciwnika. Podczas każdej misji możesz znaleźć jedno dodatkowe życie (żółta czaszka), 2 ochrony ciała (niebieski pancerzyk) i 2 superochrony ciała (niebieski pancerzyk z „plusem"). Normalna ochrona dodaje Ci energii do Twojego aktualnie maksymalnego poziomu, a superochrony zwiększają energię dwukrotnie. Na podłodze leżą również pozostawiona broń.

Po wygraniu dwóch misji (Zero i 4711) mogłem już z całą pewnością stwierdzić, że w „CYBERDOGS" istnieją elementy strategii (!). Oczywiście, nie mam tu na myśli strategicznych posunięć z Mini-Guna. Można mianowicie znacznie zwiększyć swoje szanse przeżycia rozdzielając ekonomicznie zdobytą kasę na broń, amunicję i resztę. Kampanii Zero nie przejdziesz kupując od razu Mega-Guna i amunicję. Zginiesz zapewne w trzeciej, w najlepszym wypadku w czwartej misji. Polecam na pierwszą misję kupić jedno życie, piłę na poziomie 1, a resztę pieniędzy przeznaczyć na ochronę. Zaręczam, że wystarczy umiejętnie unikać strzałów głupich (póki co) strażników, zbierać szybko przedmioty, a można przed czasem dojść do wyjścia i zarobić sporo forsy. W razie niebezpieczeństwa – wpadasz bykowcem na strażnika, a piła robi swoje. W następnych misjach warto już kupić coś do strzelania (ja biorę optymalny Mini-Gun), ale oszczędzać amunicję. Radzę też nie wdawać się w zbędne jatki – to tylko zabiera energię i doprowadza często do bezmyślnej straty życia (kosztuje aż 4000). Po kilku misjach zobaczysz, że to skutkuje – pieniędzy będzie coraz więcej. Mi już w 7 misji starczyło na dokupienie Mega-guna i fenomenalne przejście ostatecznej rozgrywki .

Takiej dynamicznej, klasycznej strzelanki już dawno nie było. Wyzwala w każdym instynkty rodem z „DOOMA"...

***Cornelli***

# Asterix – Ceasar's Challenge

Szczerze mówiąc, takiego pomysłu nie pamiętam – planszówka na komputerze? No, może były jakieś wersje „Monopoly", ale nie przyjęły się za bardzo, lądując dość szybko wśród gier, których używanie grozi śmiercią lub kalectwem do lat sześciu. Jak będzie z „Asterixem" – zobaczymy, może jest to jakiś pomysł na to, żeby usiąść przy komputerze w kilka osób, a nie w pojedynkę?

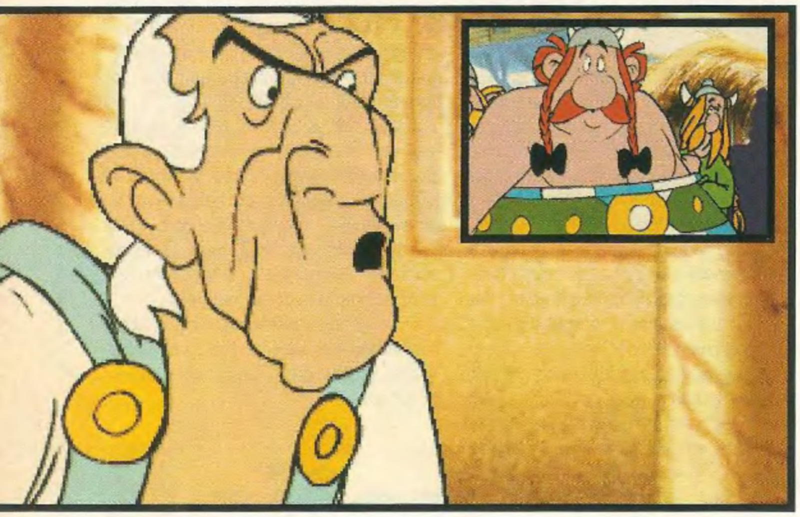
Bo mniej więcej na tym właśnie gra polega. Jak w Chińczyku – rzuca się kostką, rusza się do przodu i w zależności od pola, na którym się wylądowało, wykonuje się dodatkowe zadania, otrzymuje bonusy lub kopa do tyłu. Całe zadanie sprowadza się do obejścia całego imperium (o, przepraszam: Imperium) Rzymskiego i zdobycia serii pamiątek z różnych miejsc – np. Hiszpanii (czyt. Iberii), Egiptu, Dacji, Tracji i Chorwacji, albo jakoś tak. Pamiątki można zdobyć odpowiadając na mniej lub bardziej intelektualne pytania (wiecie, ilu bogów czcili Galowie?) albo kupując je u Fenickiego kupca (jak się ma za co). Na niektórych polach trafia się na różne sekwencje zręcznościowe – bieg Ideefiksem przez korytarz piramidy, ucieczka Galem przed spadającymi z nieba dziwnymi przedmiotami, powtarzanie muzyki granej przez Kakofoniksa czy walenie piratów/rzymskich wojowników (niewłaściwie skreślić).

Na samym początku trzeba wybrać postać, którą będzie się grać – do wyboru mamy Obeliksa i Asteriksa, Długowieczniksa, jego żonę, Draczniksa i Dobrominę. Daje to możliwość grania sześciu osobom naraz, przy czym każda z postaci może mieć swój własny poziom trudności, co pozwala na wyrównanie szans w obrębie rodziny.

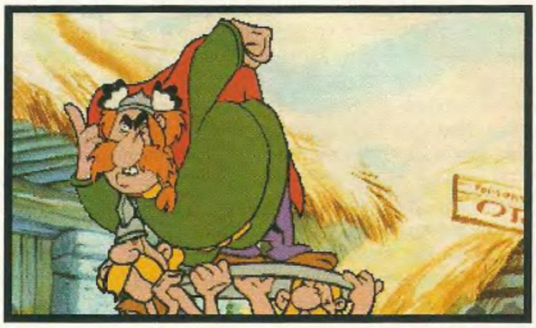
**ASTERIX**
**CEASAR'S CHALLENGE**

INFOGRAMES '95

PC 386, CD



To właściwie wszystko – może poza jednym drobnym szczegółem. Całość jest wyłącznie odgrywana przez głośniczki, po drodze jedyne napisy, jakie się pojawiają, to opcje w menu początkowym i słowa „Yes" i „No" wybierane przy podejmowaniu decyzji. O ile nikt nie zdecyduje się na przygotowanie spolszczonej wersji (a mam co do tego poważne wątpliwości), gra będzie miała nieco ograniczony zasięg, o czym informują wszystkich miłośników przygód dzielnego Gala i oby niebo nie spadło Wam na głowy!



***Młodiks i jego Stariks***

# Outer Ridge




**OUTER RIDGE**

GRAPHIC WAREC '95

PC 486, 4 MB RAM, SVGA, VLB

Ta gra powinna trafić na naszą dyskietkę shareware – należy bowiem właśnie do tej kategorii, jednak pod niektórymi względami przeskakuje o kilka długości to, co można znaleźć w grach komercyjnych. W zasadzie nie mamy do czynienia z niczym specjalnym – ot, zwykła strzelanka, coś pośredniego między „Wing Commanderem" (przynajmniej póki się lata, bo żadnych wstawek animowanych nie ma), a „Asteroids" – bo całe nasze zadanie sprowadza się do strzelania do kamieni (i innych przeciwników, ale tylko od czasu do czasu).

Co więc mi się tak spodobało? Szybkość akcji przede wszystkim i jakość obrazu. Ta szybkość jest wprawdzie cokolwiek względna, jako że potrzebne jest 486 (na 386 33 MHz gra chwilami sobie nie daje rady) i szybka karta graficzna (Local Bus), ale przy rozdzielczości 640*400 i 256 kolorach trudno się spodziewać dobrych efektów na słabszych maszynach. Kamieni lata dookoła dużo, kręcą się dookoła osi i są tak perfekcyjnie narysowane (a dokładniej – obliczone w 3D Studio), że wyglądają jak najporządniejsze kocie łby. Jak to zwykle bywa celne trafienie powoduje rozpadnięcie się asteroidu na kilka mniejszych, których trafienie powoduje... i tak dalej. Do takiej płynnej, szybkiej akcji dołóżcie teraz dobre efekty dźwiękowe, możliwość kolekcjonowania amunicji i energii pola ochronnego, puśćcie w tle szybką, dynamiczną muzykę – i macie zagwarantowaną świetną zabawę. Całość zajmuje niespełna półtora megabajta, czyli mamy naraz wszystko to, co być powinno – dobrą zabawę, szybką akcję, małe wymagania co do przestrzeni życiowej, jedynie ten komputer, na którym będziemy grę puszczać musi być z tych nieco solidniejszych – ale w końcu wymaganie dzisiaj 486 i szybkiej VGA do działania gry nie jest już przesadą.

Przyznam szczerze, że tym, co mnie zafascynowało OPRÓCZ jakości gry, jest to, że została ona zbudowana o bardzo szeroko znane techniki skalowania i wyświetlania obrazu – czyli wszystkie dane i informacje potrzebne do jej napisania każdy siedzący trochę głębiej w programowaniu ma pod ręką. To znak, że można jeszcze małymi środkami (o ile za takie uznamy inteligencję i pomysłowość) zrobić fajną grę, w którą warto pograć choć chwilę. Serdecznie polecam, zwłaszcza, że spróbować można praktycznie za darmo!

***Robaquez***





**SLIPSTREAM 5000**

THE SOFTWARE RAFINERY '95

LICOMP

PC 386, CD -ROM

CENA: 85,40 zł

# SLIPSTREAM 5000



Tradycja kręcenia się w kółko sięga zamierzchłych czasów. Człowiek pierwotny kręcił się dookoła miejsca, w którym kucał, by wypatrzeć nieprzyjaciół. Gdy nauczył się myśleć polubił chodzenie w kółko, która to czynność znakomicie pobudza ukrwienie płata czołowego a czasami nawet móżdżku. W końcu zaś myślenie stało się niepotrzebne, a zostało już jedynie ganianie za sobą w obiegu zamkniętym – co jakiś kretyn kiedyś nazwał wyścigami (i tak już zostało).

„Slipstream" pozwala zaznać smaku wyścigów niedalekiej przyszłości,



kiedy to zwykłe bolidy turlające się na czterech kółkach zostały uznane za nudne. Zastąpiono je małymi samolocikami/poduszkowcami (jak je zwał, tak je zwał, grunt że latają). Prawdziwi twardziele ścigają się na nich w specjalnych torach rozsianych po całym świecie.



Specyfika kierowania tymi pojazdami sprawia, że „Slipstream" przypomina nieco symulator lotniczy. Mamy bowiem na ekranie kokpit, tuż przed oczyma celownik, a w łapie joystick, którego działanie nie powinno być obce żadnemu pilotowi. Różnica jest w zasadzie tylko taka, że jeśli staniemy, to będziemy unosić się w powietrzu zamiast polecieć w lepkie objęcia gruntu.

Oczywiście tak to wygląda jedynie z pozoru. Główny dowcip stanowią tutaj tory, gdzie przeprowadzany jest wyścig. W większości przypadków jest to powyginany kanion, ale zdarzają się też tunele, otwory w ścianach i inne takie. Przelatywać przez to wszystko trzeba z dużą prędkością (to znaczy, jeśli ktoś chce być najlepszy), co powoduje, że rozgrywka wymaga piekielnie dobrego refleksu i wyczucia przestrzeni. Trzeba pamiętać o zwalnianiu przed zakrętami, a występują one nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i pionowej.

Czas na dalsze podgrzanie atmosfery. Otóż w dzisiejszy wyścigach tak zwane praktyki niesportowe są surowo karane i w zasadzie się nie zdarzają. W „Slipstreamie" zaś przeciwnie. Aby zwiększyć atrakcyjność widowiska, każdy uczestnik wyścigu może wyposażyć swój pojazd w szeroki asortyment środków zaczepnych. Co prawda zniszczyć nimi rywala w zasadzie nie sposób, ale za to można go nieco uszkodzić, spowolnić, wybić z trasy itp. Do naszej dyspozycji stoi laser oraz wiele rodzajów rakiet tak niekierowanych jak i samonaprowadzających się (ale tu uwaga – jedynie najdroższe potrafią pokonywać zakręty).

Przyda się też nieco innych drobiazgów: urządzenie celownicze, miny, zasłona dymna... Ogólnie jest czym się bawić, ale docenić to wszystko można jedynie grając z przeciwnikiem z krwi i kości, bowiem „komputerowi" gracze są stanowczo zbyt pasywni.

Wyposażenie kosztuje. Pieniążki zarabiamy, rzecz prosta, wygrywając kolejne wyścigi, a ponieważ uzależnione jest to właśnie od ilości posiadanej kasy, to tworzy się pewnego rodzaju błędne koło. Co tu dużo mówić – musicie być najlepsi od samego początku, albo dostaniecie po d....

Przeciwnicy nie są jedyną przeszkodą w pomyślnym ukończeniu wyścigu. Jest nią także sam tor. Co prawda nie można rozbić się o jego ściany, ale za to zdarzyć nam się może spotkanie ze złośliwym, czerwonym żetonem, których leży nieco wokół. Zebranie takowego powoduje z reguły zamianę kierunków działania sterów, ale bywają też bardziej przykre niespodzianki.

Dla równowagi istnieją też żetony niebieskie, powodujące dodatkowy „dopał", naprawiające uszkodzenia, albo uzupełniające poziom energii. To ostatnie uzyskujemy też przelatując przez specjalny lej z błyskawicami (?) występujący w ilości sztuk jednej na każdym torze.



Drobnym zgrzytem jest niemożność wykreowania własnego zawodnika. Wcielić się możemy jedynie w tych przewidzianych przez autorów gry i choć jest z czego wybierać, to pozostaje jednak pewien niesmak.

Grać możemy w kilku „trybach". Dostępne są jazdy treningowe, pojedynczy wyścig, no i wreszcie zawody światowe na wszystkich kontynentach. Przed każdym wyścigiem wysłuchujemy komentarza prezentera lokalnej satacji telewizyjnej, a potem oglądamy tor. Pokazuje nam go jeden z zawodników rzucając przy tym zabawne komentarze – zupełnie jak w życiu.

Jak to już napisałem tory znajdują się na wszystkich kontynentach. W większości przypadków twórcom tej gierki udało się nawet osiągnąć efekt rzeczywistego „podróżowania po świecie". W Egipcie ścigamy się wokół piramid, w Londynie obejrzymy słynnego Big Bena, zaś trasa amazońska prowadzi nad rzeką otoczoną „zielonym piekłem".

Wszysko to oglądamy co prawda w rozdzielczości 320x200, ale i tak jest ładnie. Ściany tuneli są teksturowane, nad głową przepływają chmurki itd. Gra się dosyć szybko, zawsze zaś można wyłączyć sobie jakieś detale.

Grać można też we dwóch – po sieci, przez modem, albo na jednym komputerze. W tym ostatnim przypadku ekran dzielony jest na pół, grać można zaś nawet tylko na klawiaturze. Cool.

Ogółem – „Slipstream" to przyjemna gierka w stylu o jakim już prawie się zapomniało. Pozwala wstrzyknąć sobie troszkę adrenaliny do krwi w niedzielne popołudnie – co jak wiemy, jest zalecane przez ministra Zdrowia i Opieki Społecznej.

***Alex & Gawron***






STRIP POKER PRO

TITUS '95

MIRAGE SOFTWARE

PC 386, CD - ROM

CENA: 35 zł




# Strip Poker Pro

Jakoś tak się złożyło, że do tej pory na peceta nie wydano żadnego porządnego strip-pokera. Nie żeby nie próbowano – były różne programiki, ale zawsze albo grało się niedobrze, albo też goliznę pokazywano w nich w sposób mało ekscytujący. Strip poker zaś ma być emocjonujący, ekscytujący i już!

„Strip Poker Pro" stanowi miłą odmianę. Przede wszystkim mamy tutaj pełne multimedia – full talking, animacje z rozbierającymi się panienkami, komentarze od miłego pana obserwującego naszą grę – cool. Dodatkową atrakcją (ale to już zależy jak dla kogo) jest możliwość gry nie tylko z miłymi paniami, ale też z bardzo męskimi (jak przypuszczam – w sumie nie mi oceniać) panami.

Gra się prosto, łatwo i przyjemnie, a przede wszystkim szybko. Co prawda podczas przemyśleń nad dalszym przebiegiem rozgrywki nie towarzyszą nam animacje, ale za to obrazek naszej oponentki (albo też oponenta) jest pełnoekranowy.

Poziom trudności zależy od przeciwnika – niektóre panie będzie można obejrzeć w negliżu bez zbytniego wysiłku z naszej strony, inne zaś mogą zająć nam trochę więcej czasu.

Proces „obierania" pani z odzieży przerywany jest, jak to już nadmieniłem wcześniej, animacjami. Konkretnie oglądamy kawałki profesjonalnego (cicho, wiem o czym mówię) striptesau, w wykonaniu modelki, z którą właśnie prowadzimy grę.

Cóż mówić – jak przypuszczam raczej niewielu z Was będziem miało okazję zagrać w prawdziwego robieranego pokera, czy to z powodu wysokich kosztów takiej zabawy lub też niechęci ehm, natury moralnoetycznej. Dlatego też chyba warto zainteresować tą płytką, aby poprawić swoją ogładę towarzyską, he, he...

***Alex & Gawron***



MR.TOMATO

L.K. AVALON '95

AMIGA



# Mr. Tomato



Ta gra przypomniała mi stare produkcje L.K. Avalonu – te wszystkie zręcznościówki-masówki na licencji Zeppelin Games. Jak wtedy przewidywałem, była to chwilowa konieczność i firma ma ten niezbyt chlubny fragment swojej historii za sobą. „Mr. Tomato" to w zasadzie platformówka. Ale odróżnia się tym od innych, że nie powiem o niej „tylko" platformówka, ale „aż"... A dlaczego? Bo od samego początku przedstawia się znakomicie.

Wiem, że taki jeden oprawca krisalisów, czy inaczej mówiąc „latających maseł" tego nie lubi, ale muszę wspomnieć o instrukcji. Po raz pierwszy bowiem jest ona tym, czym powinna być. Można najpierw przeczytać okrutne dla mojego brzucha (tak się chachałem) opowiadanie o tytułowej bestii wcielonej. Lepszego wprowadzenia do tak prostej zgoła gry nie widziałem. Poza tym są oczywiście opisane wszelkie potrzebne do rozpoczęcia gry informacje. Nie jest ich wiele, co prawda, ale znam takie instrukcje, w których nie ma większości potrzebnych rzeczy.

Z grubsza chodzi o to, że jesteś dziesięcioletnim chłopaczkiem z głową pękającą od pomysłów różnej maści, zwykle ciemnej...Pewnego dnia przeogromna moc wciągnęła Cię do komiksu. Co musisz zrobić? Wyprowadzić psa? Oddać mocz do analizy? Wsadzić palec do kontaktu? Nie!!! Uciec z komiksu!

A komiks nie był niestety przygodami Myszki Miki. Dlatego jest niebezpieczny i trudny do poruszania się po nim. Zawiera rozpasane dżdżowniczki, króliki, gigantyczne komary, osy, muszki, ślimaczki i innych równie błyskawicznych drapieżców. Musisz więc skakać, pomagać sobie Twoimi pomidorami, ale przede wszystkim zbierać monety i diamenty. Każde pięć monet wzmocni Cię, a jeśli znajdziesz 33 diamenty, możesz przejść na następny poziom. Do przejścia przepastne knieje, przerażające zamki i inne wyzwania!

Skok to najważniejsza broń Twego bohatera – pomidorów masz mało, a skakać możesz zawsze. Polecam wysokie susy, dzięki którym ominiesz większość pełzającego i chodzącego tałatajstwa. Na latające stwory najlepszy jest karabin (zdobywasz go po 20 zdobytych monetach) i pomidory.

Już dawno nie bawiłem się tak dobrze przy tak wyśmiewanym gatunku jakim jest platformówka. I nie jest to przypadek, tylko solidna praca rodzimych autorów. Wreszcie można dobrze się pośmiać, posłuchać znakomitej muzyki (mój faworyt to „Jazz" – muzyka z głównego menu; nie powstrzymałem się, żeby nie zrippować takiego kawałka...) i popatrzeć na miłą dla oka grafikę. Czy to aż takie trudne?

***Cornelli***

P.S. Gostek, przyślij powieść o swoim mieście jak skończysz, OK?

Ta gra to następna konwersja popularnego „HANGMANA". Gra jest stara jak świat i widocznie potrzebowała przeróbek dla nowego pokolenia graczy.

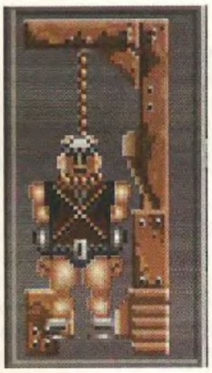
O ile kartkowa wersja „Wisielca" nie miała o ile mi wiadomo szczególnej legendy, ta ma. Mianowicie skazańcem jesteś Ty, a dzięki łaskawości czcigodnego króla Ćwieczka masz szansę dzięki swej inteligencji, nie sile, uratować życie. Musisz tylko odpowiedzieć na określoną ilość zagadek. Za każdą odgadniętą literę hasła otrzymujesz punkty, których ilość uzależniona jest od poziomu trudności jaki wybrałeś, tyle samo punktów karnych dostajesz za chybienie. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń, co do kolejności odgadywania liter, tak więc samogłoski i spółgłoski można wybierać w każdej chwili (to dla zagorzałych fanów „KOŁA FORTUNY"). Dodatkowo, za hasło, które zgadłeś nie popełniwszy żadnego błędu dostajesz premię równą ilości liter w haśle pomnożoną przez po-




jednakowe kwadraty. Dodatkowo, nie ma pomocniczych liter na początku i końcu hasła. W ten sposób niektóre hasła stają się naprawdę trudne. Najciekawszy element każdej rozgrywki „Wisielca" to oczywiście egzekucja wyroku. I powiem szczerze, że wolę urocze rysuneczki z kresek i beztroski wyraz twarzy słynnego wisielca niż re-

# Wisielec

ziom trudności. Kategorii haseł jest mnóstwo i są dość zaskakujące, np.: okres trzeciorzędu, znani reżyserzy, park krajobrazowy, stopień wojskowy, części ciała i wiele innych. Na moje oko, uzbrojone w Action Replay MKIII haseł jest około dwustu, może trochę więcej, także jest to mimo wszystko zabawa niezbyt długotrwała. Poza tym, mimo ozdobników i grafiki, która i tak pozostawia wiele do życzenia, autorzy nie przenieśli do końca wszystkich dotychczasowych zasad klasycznego „Wisielca" – mam tu na myśli miejsca na litery hasła. W typowym „Wisielcu", jak wszyscy wiemy, oznaczamy litery jako poziome kreski – „niskie" litery jako dwie kreski, „wysokie" jako trzy itd. W „Wisielcu" MarkSoftu litery przedstawiono jako



alistyczną animację agonii skazańca...

Po zakończonej grze można wpisać swoje imię do listy najlepszych. Poza tym opcje pozwalają na zmianę efektów dźwiękowych na muzykę i odwrotnie, zmianę poziomu trudności i wylosowanie numerów toto-lotka.

Skromność tej gry aż piszczy na każdym kroku i myślę, że to byłaby dobra gra sharewarowa. Ale to nie jest gra tego typu i dlatego nie mogę wystawić pozytywnej opinii „Wisielcowi". Dawno już minęły czasy, gdzie do zabawy na komputerze wystarczały 48 KB RAM, kilka pisków i rysuneczek. Podejrzewam, że autorzy celowo wybrali prostotę, ale bez przesady...

***Cornelli***



# Donkey Kong Country

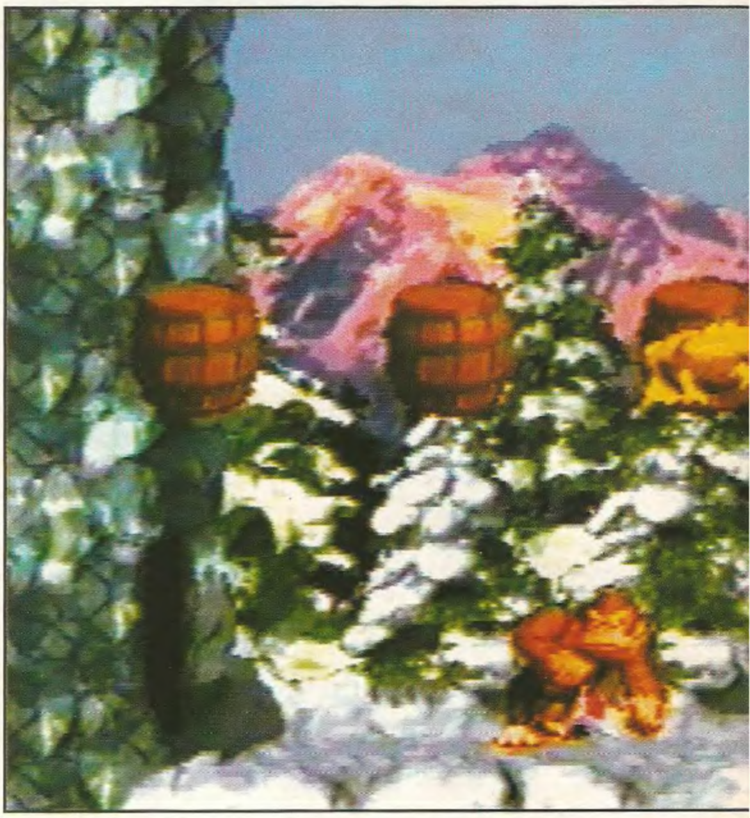
Jest nas dwóch, mocno różniących się wiekiem, ale głęboko tkwiących w grach komputerowych. W efekcie trudno nas wziąć na plewy i mało która gra nam się podoba – taką już widzieliśmy, ta jest nudna po pół godzinie, tamtą skończyliśmy w dwie godziny i nie mamy po co do niej wracać. Trudne jest życie takich dwóch...

Aż tu nagle – buch! Pojawiła się gra, która obu nam się spodobała. Żeby było jeszcze dziwniej, jest to gra nie komputerowa, ale konsolowa – a do konsol mamy stosunek niechętny i traktujemy je jak zło konieczne tudzież zapowiedź końca świata (tak samo jak Windows '95). W tej sytuacji jedyne, co nam pozostało, to napisać, cóż jest tak fajnego w tejże grze, że aż nas zatkało na czas jakiś. Ponieważ jednego z nas tak naprawdę wcale tu nie ma, bo pojechał na wakacje, dalej będę pisać w liczbie pojedynczej.

### Scenariusz

Jesteś małpą i zbierasz banany – to w największym skrócie scenariusz, jednak postaram się go przedstawić odrobinę dokładniej. Po pierwsze, nie jesteś jedną małpą, ale dwoma – Donkey Kongiem (to ten większy, w krawacie), albo jego młodszym bratem, Diddy Kongiem (mniejszy, w czapce z daszkiem). Na ogół (jeśli nie stanie się jakieś nieszczęście) idą oni razem, jeden z nich prowadzi, a drugi idzie z tyłu (wszystko co będę pisać, dotyczy gry w pojedynkę, można grać również we dwóch, ale to inna historia, wymagająca drugiego gamepada). Prowadzącego można sobie wybrać – mając na uwadze fakt, że Donkey Kong jest silniejszy, a jego brat znacznie bardziej skoczny. W wielu miejscach wybór odpowiedniego z braci jest bardzo istotny i znakomicie ułatwia grę.

Twoim zadaniem jest obejście całej wyspy, na której toczy się gra. Oznacza to konieczność pokonania kilkudziesięciu bardzo rozbudowanych poziomów, zwykle – choć nie zawsze – mających jakąś wyróżniającą je cechę. Czasem będzie to po prostu typ występujących przeciwników (patrz: przeciwnicy), czasem wózek, na którym się jeździ, kiedy indziej sztuka przeżycia polega na perfekcyjnym wyczuciu, kiedy należy skoczyć (lub dać się wystrzelić z beczki), by nie spaść w przepaść. Ze zwykłych poziomów można czasem przenieść się na chwilę na poziomy bonusowe (patrz: bonusy). Co kilka poziomów znajdują się dodatkowe miejsca, w których można albo nagrać stan gry (Candy's save point), wybrać się w podróż do dowolnego miejsca, w którym już się było (Funky's Flights), albo porozmawiać z dziadkiem Cranky (Cranky's Cab). Ten ostatni poza opowiadaniem o tym, jak to kiedyś się grało w gry komputerowe (a sądząc z jego wspomnień musiał zaczynać i skończyć gdzieś w czasach ZX 81), czasem daje dobre rady – np. gdzie skoczyć, żeby zdobyć dodatkowe życie, albo w jaki sposób użyć metalowej beczki. Co jakiś czas trafia się również na poziom z jednym, za to naprawdę trudnym przeciwnikiem – zwykle jest to któreś ze stworzeń pojawiających się i na zwykłych poziomach, jednak znacznie większe i wymagające kilku celnych trafień, a zwłaszcza odpowiedniej techniki uników – na przykład przed wielką osą trzeba się chować korzystając z tego, że lata do góry i w dół, omijając niektóre miejsca na ekranie.





### Ciosy i ogólnie klawiszologia

Akurat tutaj nie mam wiele do napisania, z prostego powodu – znaczenie większości klawiszy jest opisane w instrukcji. Znając jednak naszych Czytelników, nie zaglądających do instrukcji (zwłaszcza jeśli jest ona w obcym języku – w naszym przypadku były to dwa zupełnie obce języki, niemiecki i francuski), podrzucę kilka wskazówek. Donkey Kong potrafi bardzo skutecznie klepnąć rękami o ziemię, usuwając w ten sposób większość przeciwników – robi się to naciskając równocześnie dół i Y, pod jednym wszakże warunkiem – nie można stać koło beczki (patrz: beczki), bowiem Y to nic innego jak jej podniesienie. Kiedy już trzyma się beczkę w rękach, można ją rzucić (puszczając Y) albo odstawić – naciskając dół i dopiero wtedy puszczając Y. Fajery z wierzchu (L i R) nie są w ogóle używane.

To akurat nie jest informacja ani o ciosie, ani o klawiszologii, ale jej umieszczenie w tym miejscu wydało mi się logiczne – czasem, żeby dostać się gdzieś (na przykład na poziom bonusowy, patrz: bonusy) albo zdobyć jakiś przedmiot, choćby beczkę (patrz: beczki), trzeba na to miejsca naskoczyć ze znacznie większej wysokości, niż przy normalnym wyskoku.



## Bonusy

Tych nam nikt nie żałuje. Wszędzie można trafić na banany – warto je zbierać, każda setka to dodatkowe życie. Warto też skakać po każdego latającego gdzieś w powietrzu balonika – taki balonik to też dodatkowe życie. Na każdym poziomie można znaleźć cztery złote litery KONG – zdobycie kompletu, które zwykle nie jest specjalnie trudne, to kolejne życie. W niektórych miejscach znajdują się tajne przejścia, wiodące na poziomy bonusowe (patrz: bonusy) lub prowadzące skrótem na koniec poziomu, na którym się aktualnie znajdujemy. Znalezienie (a właściwie otwarcie) tych przejść wymaga skorzystania z beczki (patrz: beczki) lub przyjaciela (patrz: przyjaciele). W różnych miejscach stoją złote figurki zwierząt – czasem wystarczy po nie skoczyć, czasem na dodatkowych, bonusowych poziomach, można je wygrać trafiając w trzy takie same obrazki, wskazując w której beczce została schowana figurka albo wskakując w odpowiedniej kolejności na kręcące się jak oszalałe litery z napisu KONG. Zdobycie trzech takich figurek kończy się przeniesieniem na specjalny poziom, na którym poruszając się przez 100 sekund jednym z zaprzyjaźnionych z Kongiem zwierząt (patrz: przyjaciele) zbiera się małe, złote figurki. Każda ich setka to dodatkowe życie. Na ogół udaje się zdobyć w ten sposób cztery, może pięć żyć – z wyjątkiem poziomu z żabą, na którym nie sposób zebrać wystarczającej liczby małych figurek. Jest na to jednak sposób – gdzieś na tym poziomie ukryta jest wielka figura (chyba raczej posąg), która spowoduje podwojenie liczby już zebranych małych... Tyle, że trzeba ją znaleźć jak najpóźniej.

## Przeciwnicy

Donkey i Diddy spotykają ich na swojej drodze całe mnóstwo. W większości wypadków przeciwnikowi wystarczy wskoczyć na głowę, żeby się go pozbyć, jednak nie zawsze. Kłopoty będzie miał zwłaszcza mniejszy Diddy, który w takich sytuacjach powinien zrobić klasyczną gwiazdę (taka figura akrobatyczna). Zawsze skuteczne są beczki, tych jednak jest stosunkowo niewiele, więc nie sposób na nich oprzeć swojego sukcesu – choć czasem po prostu trzeba z nich skorzystać. W niektórych wypadkach jedynym sposobem jest ominięcie przeciwnika lub ucieczka przed nim – dotyczy to zwłaszcza ośmiornicy, pływającej pod wodą. Czasem mogą też pomóc przyjaciele, o których za chwilę.

## Przyjaciele

Skacząc z poziomu na poziom czasem trafimy na pozostawione przez bliżej niezidentyfikowanych sprawców drewniane skrzynie (nie mylić z beczkami, patrz: beczki). Rozbicie takiej skrzyni, do czego wystarczy wskoczenie na nią, spowoduje uwolnienie przyjacielsko nastawionego stworzenia – może nim być nosorożec, żaba, miecznik, struś lub inne ptaszysko – papuga z latarką. Poza tą ostatnią wszystkie inne stworzenia dadzą się dosiąść i pozwolą na szybsze przemieszczanie się, co więcej, dzięki swojej sile ułatwią rozprawienie się z przeciwnikami (patrz: przeciwnicy) lub rozbiją wejścia do poziomów bonusowych (patrz: bonusy). W niektórych miejscach bez ich pomocy nie da się skończyć poziomu, w innych – raczej przeszkadzają niż pomagają.

## Beczki

Nie jest ich za dużo, jednak stanowią bardzo istotny element gry. Niektóre z nich służą po prostu jako broń – celnie rzucone pozwolą pozbyć się przeciwnika (patrz: przeciwnicy) lub otworzyć przejście na poziom bonusowy (patrz: bonusy). Jest jednak kilka beczek specjalnych. Najważniejszą z nich jest beczka z literami DK – jeżeli idziemy tylko jednym z braci (patrz: scenariusz) w beczce na pewno siedzi drugi, warto go więc z niej uwolnić – zwiększamy w ten sposób swoje szanse na dojście kawałek dalej. Druga, bardzo istotna, to ta w gwiazdki – wskoczenie w nią pozwoli nam za chwilę (jak już zginą obaj bracia) zacząć walkę z poziomem właśnie od tego miejsca. Beczki, z których można zostać wystrzelonym, to te z jednej strony otwarte (są ich dwa rodzaje, rozpoznawalne po namalowanej na boku dużej gwieździe). I w końcu jedna z najciekawszych, niestety bardzo rzadko występująca – beczka metalowa. Jej podstawową zaletą jest niezniszczalność. W odróżnieniu od drewnianych beczek, roztrzaskujących się w drobny mak po rzuceniu nimi o ziemię, metalowa toczy się do przodu, niszcząc wszystkich przeciwników (patrz: przeciwnicy). A jak się jeszcze uda na nią wskoczyć... Ha, zabawa jest przednia!

## Kilka rad

Dobre rady podobno zawsze w cenie, więc spróbuję napisać coś z sensem na ten temat. Pierwsza, najważniejsza rada – zbieraj wszystkie możliwe bonusy (patrz: bonusy), jeśli nie wiąże się to z dużym ryzykiem. Masę bananów można wziąć po prostu po nie podskakując, to samo dotyczy większości liter. Jest to najprostszy, a niezwykle skuteczny sposób zdobywania dodatkowych żyć. Druga rada, kto wie czy nie ważniejsza, dotyczy możliwości zdobywania praktycznie nieograniczonej liczby żyć przed próbą zmierzenia się z co trudniejszymi poziomami. Wystarczy w tym celu skorzystać z faktu, że po opuszczeniu poziomu można w każdej chwili na niego wrócić. Zważywszy na fakt, że na pierwszym poziomie znajdują się co najmniej trzy baloniki (jeden na górze, w pokoju Kongów, drugi na bonus levelu, do którego można wjechać na nosorożcu, trzeci gdzieś w koronach drzew), każde przelecenie przez ten poziom daje co najmniej trzy dodatkowe życia, nie licząc zebranych bananów, liter i figurki strusia. Tym sposobem udało nam się kiedyś natłuc pięćdziesiąt żyć i przejść któryś z trudniejszych poziomów. Niestety, podczas nagrywania stanu takiej gry, wychodzi na jaw pewna nieprzyjemna cecha Donkey Konga – liczba żyć nie jest nagrywana.

## W ramach podsumowania

W ramach podsumowania chciałbym zauważyć, że mamy w domu Donkey Konga od wielu tygodni, doszliśmy do mniej więcej połowy (no niech będzie, Młody doszedł, ja mu tylko patrzę na ręce) i końca gry nie widać – a wcale nam się jeszcze nie znudziła. Grafika i animacje cieszące oko są po prostu rewelacyjne, liczone na stacjach roboczych Silicon Graphic, muzyka może nie zwala z nóg, ale łatwo wpada w ucho (zwłaszcza taki jeden kawałek, z tam-tamami na początku). Gra jest po prostu




świetna. Cóż więcej... Może jeszcze jedno. SNES razem z grą nie jest tani – kosztuje 680 zł. Zabawa trwa jednak – bez żadnego naciągania – kilka miesięcy. Żeby bawić się przez tyle samo czasu korzystając z dowolnego komputera (czytaj peceta), trzeba kupić kilka gier – cztery, może pięć. Kwota porównywalna, ale w tym pierwszym wypadku po zakończeniu zabawy zostaje nam SNES... Z punktu widzenia wykorzystania pieniędzy oferta jest bardzo ciekawa.

***Młody i jego Stary***

Grę **Donkey Kong** dostaliśmy od firmy **ATM**, Warszawa, tel. 610 60 73

# "Doom" dla SNES-a jest faktem!

Jakiś rok temu w newsach podawałem informacje, że trwają prace nad :"Doomem" dla konsoli Super NES. Nikt chyba w to nie wierzył, bo nawet ja trochę w to powątpiewałem. Potem była cisza. Następnie też cisza – wiadomość o snesowym „Doomie" zaliczyłem do bajek. Nintendo natomiast pochwaliło się, że będzie „Doom" na jej nową 64-bitową konsolę Ultra 64. Może więc komuś pomyliło się i zamienił Ultra 64 ze SNES-em...

Ale oto na początku sierpnia wszystko się wyjaśniło. Jest „Doom" dla SNES-a! Czyli wiadomości sprzed roku były prawdą. Prawdopodobnie były to przecieki od producenta, a wiadomo że ten nie lubi chwalić się nieukończona (zwłaszcza gdy ma trudności z ukończeniem) gra. Tak czy owak „Doom" jest i to wcale nie najgorszy. Ale może zacznijmy od początku.

### Początek szaleństwa

„Doom" to niezaprzeczalnie najsławniejsza gra na pecety. Gdy pojawiła się w 1993 roku, wszyscy oniemieli. I wszyscy zaczęli w nią grać. Oto dokonał się olbrzymi skok jakościowy pod względem zabawy. „Doom" to jeden z największych kamieni milowych na drodze komputerowej rozrywki. I co najdziwniejsze gra ta nie pojawiła się w komercyjnej wersji, tylko jako shareware. Kolejne wersje shareware'owe (najnowsza to nr 1.9) miały ulepszany algorytm i poprawiane błędy programowe (pluskwy czyli bugi) wynajdowane przez zwykłych graczy. Zarejestrowane wersje były szybko piratowane na całym świecie. Do fenomenu „Dooma" trzeba zaliczyć nie tylko fabułę i realizację gry, ale również takie bajery jak gra w sieci, pojedynek przez kabelek z drugim komputerem i oczywiście możliwość łatwego (domowym sposobem) tworzenia swoich własnych leveli (poziomów typu .WAD).



Komercyjna wersja pierwszej części „Dooma" (jako gra dostępna w sklepach) pojawiła się dopiero teraz pt. „Ultimate Doom". Lecz wcześniej pojawił się „Doom 2" będący rozbudowaną i komercyjną wersją swego poprzednika. Też był świetny, ale moim zdaniem zabrakło mu klimatu części pierwszej.

### Co to jest?

Jaka jest fabuła i o co chodzi w „Doomie" wstyd pisać, bo zapewne każdy Czytelnik zna tę grę i jeśli nie grał, to marzył, aby zagrać. Ale opowiem krótko: oto kosmiczna baza z piekła rodem, w której jest pełno potworów. Gracz kieruje jedynym ocalałym żołnierzem i oczywiście musi przejść kolejne etapy likwidując setki potworów. Akcja widziana jest jego oczyma, stąd gra należy do czołówki tzw. first person perspective shoot'em-up (strzelanka ze światem ukazanym z perspektywy gracza). Grafika jest bardzo realistyczna, dopełnia ją muzyka i porykiwania potworów. W czasie gry wytwarza się klimat będący połączeniem czegoś na kształt koszmaru piekła, pustej i nieznanej budowli kosmicznej. Dalsze etapy to już prawdziwie piekło i piekielne potwory. Dużo krwi, gdy się zabije potwora, kilka rodzajów broni. Co ja tu piszę, to się czuje!



### Wreszcie Super NES

A teraz „Doom" jest na SNES-a. Tak, prawdziwy „Doom". Ja już w niego grałem, więc mogę podzielić się odczuciami. Wydawcą tej legendarnej gry na konsolę Super NES jest znana firma software'owa OCEAN. Na pokazie, który odbył się 4 sierpnia w Manchesterze (Anglia) można było zagrać już w długo oczekiwanego snesowego „Dooma". Wyglądało to śmiesznie, bo z konsoli wystawała płytka z układami scalonymi i ręcznie dolutowanymi kabelkami – prototyp cartridge'a. Ale na ekranie wszystko było jak trzeba.




Ekran w snesowej wersji jest widokiem znanym z pecetów – większa jego część przedstawia obszar gry, pod nim znajduje się pasek ze stanem gry, mordką bohatera, wykazem kluczy i broni. Szybkość gry oceniam na 386DX/40 MHz ze zwykłą kartą VGA (nie local bus). Grafika na pierwszy rzut oka niczym się nie różni. Ale po chwili grania okazuje się, że nie ma tekstur podłogi i sufitu. Na końcu pierwszego etapu w pecetowej wersji była taka komnata z ażurowymi ściankami. W snesowej wersji tych ścianek nie było. Cóż SNES, znany jako 16-bitowa konsola pecetem nie jest, a tak naprawdę to pracuje w nim 8-bitowy procesor... Acha muzyczka to znane doomowskie, motywy, ale w bardziej melodyjnej wersji stereo. Stan gry będzie można zapisać w podtrzymywanej bateryjnie pamięci umieszczonej w cartridge'u.

A jak wygląda gralność (playability) tej gry w tej wersji? Jak dla mnie – SUPER. Odczucia są pecetopodobne. Grałem przez chwilę na Jaguarze w „Dooma" i nie byłem tak zachwycony.

### Kwestia konsoli i "Dooma"

„Doom" na konsolach nie jest już niczym nowym. Jako pierwszy pojawił się na Jaguara. I do tej pory kupno Jaguara z tym cartridgem było najtańszym sposobem na zagranie we własnego „Dooma". Potem pojawił się „Doom" na Segę Mega Drive, z tym że gra przeznaczona jest do grania wraz ze specjalną przystawką o nazwie 32X. A zakup tej to już spory wydatek. Tak więc „Doom" konsolowy nie był bardzo popularny, bo Jaguar w ogóle nie jest popularny w Europie, Segowa wersja 32X jest natomiast droga. Pojawienie się snesowej wersji bez żadnych przystawek i na jedną z najpopularniejszych konsol – to jest dopiero wydarzenie. Po pierwsze ma szanse na największe spopularyzowanie się, a po drugie będzie prawdopodobnie najtańszym zestawem do gry w tę piekielną grę wszechczasów.

A co z „Doomem" dla Nintendo Ultra 64? Otóż firma Nintendo wykupiła „ekskluzywne" prawa do „Dooma" numer 3. Oznacza to, że gra pt. „Doom 3" będzie dostępna tylko w wersji dla Ultra 64. Czy będzie to coś nowego? Chyba tylko jakościowo, bo potwory mają być renderowane na komputerach Silicon Graphics. Nie będzie to duży skok też dlatego, że twórcy „Dooma", firma ID Software, ostro pracują nad nowym przebojem „Quake", który „ma być tym dla Dooma, czym Doom był dla Wolfensteina".

### Jak oni to zrobili?

Jak było możliwe zrobienie „Dooma" (wymagającego znacznej siły procesora) dla SNES-a? Jak się okazało nie ma rzeczy niemożliwych. Miał być „Doom" i będzie, a właściwie już jest. Ograniczenia sprzętowe zostały pokonane w bardzo wyrafinowany sposób. Można by powiedzieć „nie kijem go, to pałką". Po prostu dołożono do kasetki z grą specjalizowany układ, wspomagający biedny procesorek SNES-a. Podejrzewam, że moc elektroniki w doomowym cartridge'u jest większa niż w samej konsoli. Ale niech to nie obchodzi gracza, on tylko przecież wkłada grę i gra. Pewnym „ale" związanym z zawartością kasetki z grą może być cena samej gry. Prawdopodobnie będzie ona do 50 procent wyższa niż inne snesowe produkty, ale i tak będzie warto ją kupić.

### Reklama – a po co?

OCEAN Software bardzo dużą wagę przykłada do promocji i reklamy. Jednak w tym przypadku wie, że skoro 40 milionów ludzi na całym świecie zachorowało na doomicę, to wielka reklama nie jest potrzebna. „Wiemy, że Doom jest grą, którą chciałby mieć każdy gracz" powiedział szef Oceanu. Mimo to, reklama będzie. Filmiki reklamowe w telewizji opowiedzą o tym, jak wielu ludzi choruje na „Dooma" i teraz mogą też zakazić się snesowcy. W prasie będzie to nazwa gry i różne slogany pisane dużymi czerwonymi literami. Głównie będą przewijać się słowa: Hell i Evil.

### Kiedy w Polsce?

W Polsce gra też powinna pojawić się szybko, bo walczy o nią kilku dystrybutorów. Jeśli to się stanie, postaram się jak najszybciej przedstawić wyczerpującą recenzję tej niesamowitej gry.

***BROOMBA***

# Super Robin Hood

Fabułę pewnie znacie. Ileśset lat temu w Anglii, podczas którejś z kolei krucjaty, pewien Szeryf, korzystając z nieobecności króla Ryszarda Lwie Serce, zaczął być wyjątkowo niesympatyczny w stosunku do swoich poddanych w hrabstwie Nottingham. Wobec czego, pewnego razu człowiek zwany Robin Hoodem troszkę się wkurzył na Szeryfa, tym bardziej, że ten porwał jego ukochaną – niejaką Marion. Wziął więc Robin łuk pod pachę i poszedł do zamku.

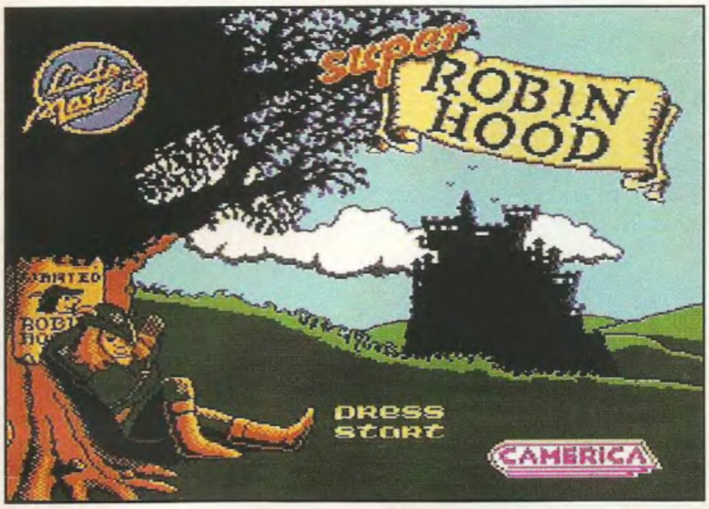
I tu już zaczyna się nasze zadanie: uwolnić Marion i zmyć się niepostrzeżenie z miejsca przestępstwa. Jednak, jak zwykle to bywa, do miejsca, gdzie przebywa wybranka naszego gieroja prowadzi dłuuuga i nuuudna droga. Przez cały czas musimy szukać kluczy otwierających następne i następne komnaty. Co jakiś czas stają przed nami trolle i próbują przeszkodzić w poszukiwaniach strzelając z łuku. Lecz Robin Hood też ma łuk i żadnego paskudnego trolla się nie boi, no nie? Jeszcze kilka innych nieciekawych rzeczy czeka na niego. Od czasu do czasu na głowę może mu spaść kula armatnia, pająk, itp. Musi też uważać na dziury z lawą, natomiast kąpieli w wodzie Robin się nie boi. Jeżeli na dalszy spacer nie pozwala nam zbyt niski strop, rozpędzamy się, a potem kierunek + dół i jesteśmy po drugiej stronie przeszkody.

Po drodze trzeba skompletować skarb składający się z: 8 skrzynek, 8 koron, 8 diamentów, 8 tarcz, 8 czegośtam oraz 8 rubinów – tyle musi dźwigać biedaczysko. W lewym górnym rogu znajdują się serduszka. Jak nas coś dziabnie – jedno znika, a jak wszystkie znikną, to tracimy jedno z trzech żyć. Jednak serduszka można również zbierać (leżą czasami gdzieś na podłodze), jak uzbieramy sześć, dostajemy życie.

I to w zasadzie wszystko, co i jak trzeba robić. Gra nie jest skomplikowana, a miejscami całkiem nudnawa. Polecałbym ją raczej początkującym graczom, nie oswojonym z szybką akcją. Poza tym wszystko standardowe. Grafika – średnia, muzyka pogrywa sobie o tak: pitu pitu tutu.

Na koniec mam dla Was mini konkurs: dlaczego ROBIN HOOD? Odpowiedzi nie przysyłajcie, bo i tak żadnych nagród nie będzie.

**TYTUS**







# wieści ze świata grania

Powoli – ale jednak – na rynku zaczynają się pojawiać kolejne gry na JAGUARA, lecz z tego co widzę nie jest to nic nadzwyczajnego. Ostatnimi produktami firmy Atari są HOVER STRIKE i ULTRA VORTEX. To pierwsze bardzo przypomina drugą część jaguarowego Cybermorpha (lub na odwrót), a druga pozycja to następne mordobicie. Cena jednej gry wynosi około 50 funtów.

Firma US Gold wypuściła grę INDIANA JONES przeznaczoną dla konsoli SEGA MEGA DRIVE. Jest to platformówkowa wersja trzech filmów o przygodach archeologa Jonesa, i wygląda, nie powiem, całkiem przyzwoicie. Cena – około 40 funtów.

JUSTICE LEAGUE to kolejne twarzobicie (kulturalniej) wyprodukowane przez firmę Acclaim dla SNES-owych amatorów walk pseudodalekowschodnich. W grze tej moją uwagę zwróciły postacie. Można mianowicie uczestniczyć w bijatyce np. Supermana z ... Batmanem. No cóż, walki Kaczora Donalda z Królikiem Bugsem lub Królewny Śnieżki ze Złą Wróżką (or something) są chyba tylko kwestią czasu...

Dla Segi na kompakty, czyli SATURNA, pojawiła się gra DAYTONA USA. Jeszcze jeden wyścig samochodowy po karkołomnej trasie i z udziałem wielu jej użytkowników. Gra prezentuje się dobrze, jej mocną stroną jest grafika, a słabą – brak opcji na dwóch graczy. Cena – 50 funtów.

Samochodowy „Doom", czyli gra QUARANTINE została wyprodukowana przez firmę Gametek, a przeznaczona jest dla konsoli 3DO. Nie jest to jednak tak dobra wersja, jak ta na pececie. Mimo tego atmosferka w niej podobno niezła.

Znacie zasady gry w krykieta? Ja nie znam i myślę, że większość z Was też nie. Natomiast posiadacze SEGA MEGA DRIVE będą mogli zapoznać się bliżej z tą grą, jako że warsztaty firmy Codemaster opuściła produkcja zatytułowana BRIAN LARA CRICKET. Cena w Anglii – 40 funtów.

Kolejna doomopodobna gierka pojawi się tym razem na konsolę 3DO. Dzieło to nosi nazwę PO'ED i ... chyba jestem ślepy, bo nie mogę znaleźć nazwy firmy, która grę tę wyprodukowała.

Pamiętacie taką postać z komiksów i kreskówek zwaną człowiekiem-pająkiem? Pewnie tak, lecz tym razem przygodami wyżej wymienionego możemy pokierować sami. Otóż firma US Gold wypuściła właśnie grę SPIDER-MAN dla SNES-owych miłośników platformowych wyżynanek. Jej kupno to wydatek około 45 funtów.

Inną produkcją firmy US Gold dla SNES-a jest gra FEVER PITCH, następna symulacja meczu piłki nożnej. Całkiem miła grafika i podobno niezłe efekty dźwiękowe (45 funtów).

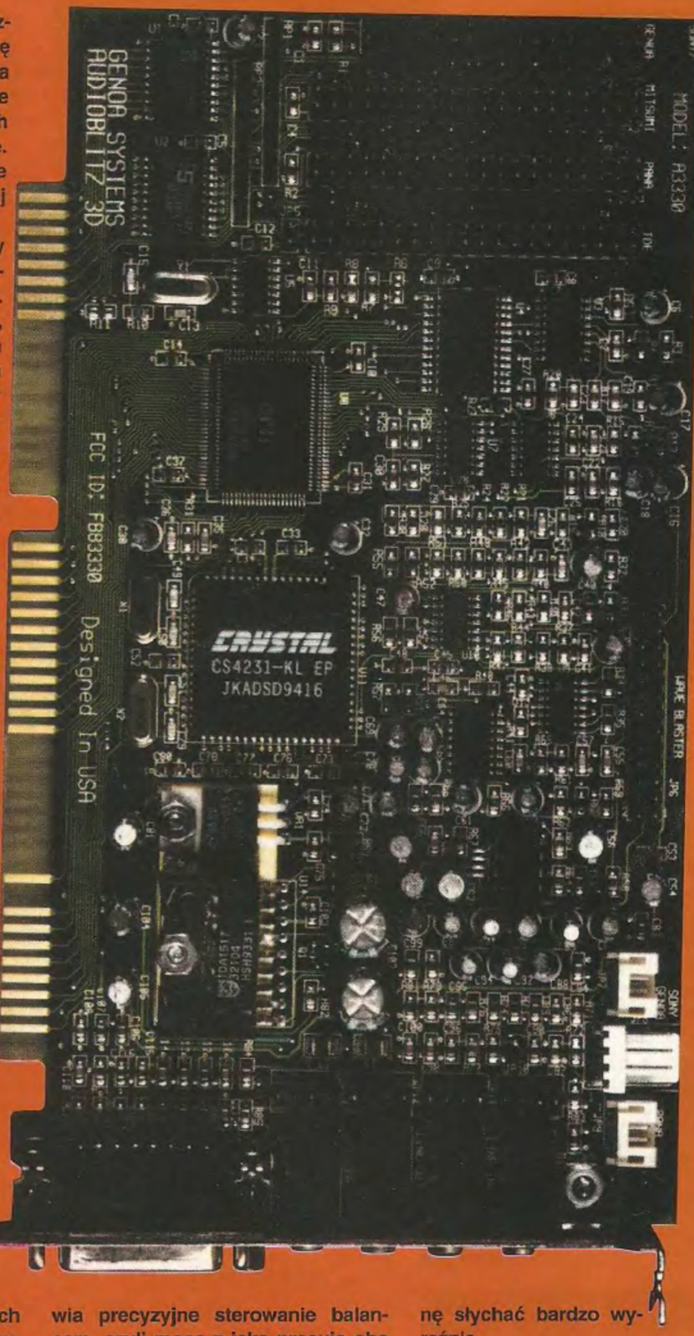
wieści uzbierał

**TYTUS**




# AudioBlitz 3D

Po testach trzech kart muzycznych, których przyjrzeliśmy się dwa miesiące temu (dwa? chyba tak...) obiecałem, że już nigdy nie pojawi się na naszych łamach więcej, niż jeden test w numerze. Nie znaczy to jednak, że wcale nie będziemy się przyglądać tej tematyce.




Od zaprzyjaźnionej z nami firmy Ultramedia dostaliśmy oto do testów kolejny produkt firmy Genoa. Jest nim karta AudioBlitz 3D, kompatybilna z SoundBlasterem Pro. SB stanowi w tej chwili na rynku bardzo mocno trzymający się standard, powiedziałbym nawet, zwłaszcza po doświadczeniach z kartą Gravis Ultrasound, że jest to standard niczym nie zagrożony. Produkowanie kolejnych klonów SB ma więc wcale nie mały sens, co Genoa wykorzystuje po raz któryś z rzędu.

AudioBlitz 3D stanowi młodszą siostrę testowanej kilka miesięcy (TS 4/95) temu karty AudioBlitz 16+. Są między nimi dwie istotne różnice. Pierwsza, to wyposażenie nowej karty w interfejs IDE do CD ROM-ów (jest to ten sam typ interfejsu, za pośrednictwem którego podłącza się twardy dysk, ostatnio korzysta z niego coraz więcej CD-ROM-ów, żeby nie powiedzieć, że zaczyna to już być standard). Tym sposobem do AudioBlitza można już podłączyć praktycznie każdy CD-ROM, może poza tymi najszybszymi (i najdroższymi) SCSI. Druga zmiana dotyczy dźwięku 3D. Poprzednio testowana karta nie dysponowała tym wynalazkiem, AudioBlitz 3D został wyposażony w dodatkowy kawałek elektroniki do tworzenia właśnie tego efektu.



Od razu wyjaśnijmy sobie jedną sprawę. Korzystając z dwóch głośników nie da się uzyskać prawdziwego dźwięku trójwymiarowego, takiego, w którym można ocenić precyzyjnie położenie każdego źródła dźwięku. 3D w tym wypadku oznacza wykonywanie sztuczek z fazowaniem sygnałów – co by to nie znaczyło, efektem jest pozorne (bo oparte wyłącznie na ułomności naszego układu analizy dźwięku umieszczonego w mózgu) „uprzestrzennienie" dźwięku. Niestety, zabawa z fazami sygnałów uniemożliwia precyzyjne sterowanie balansem, czyli mocą z jaką pracują oba kanały – lewy i prawy. Wiedzą o tym posiadacze wież stereo wyposażonych w system surround stereo – będący właśnie takim systemem 3D.

W tego typu właśnie system została wyposażona karta AudioBlitz 3D. Przyznam, że efekt jest znakomity i zrobił na mnie podczas testów duże wrażenie, zwłaszcza kiedy mogłem się pobawić włączaniem i wyłączaniem go podczas słuchania jakiejś muzyki pod Windows. Zmianę słychać bardzo wyraźnie.

Poza wymienionymi cechami (IDE i 3D) AudioBlitz nie wyróżnia się niczym specjalnym. Działał prawidłowo (choć dosyć cicho) z większością gier i programów użytkowych, jakie znalazły się pod ręką podczas testów. Wysypał się trzeszcząc podczas prób z moją odgrywarką do MOD-ów – która działa prawidłowo na oryginalnych Sound Blasterach. W świetle powyższego trudno więc mówić o pełnej zgodności AudioBlitza z SB Pro, choć uczciwie przyznaję, że mój program sprawia kłopoty wielu kartom. Taka jego (i tych kart) natura.

Instalacja AudioBlitza nie przedstawia żadnych problemów, choć akurat w przypadku mojego komputera kłopot się pojawił – karta zaklinowała się w radiatorze procesora i za diabła nie dawała się włożyć do wolnego slotu, dopiero po kilku machlojkach udało się wetknąć ją na miejsce. Cóż, taką mam płytę główną i nic na to nie poradzę. Po wetknięciu karty w slot należy zainstalować oprogramowanie, bez którego karta odmówi jakiejkolwiek współpracy i podać parametry (adres, numer przerwania), z których chcemy korzystać. Ważne jest, by wykonać te operacje z poziomu DOS-u, w przeciwnym bowiem razie podczas instalowania oprogramowania pod Windows (odbywającego się automatycznie) program po nieudanej próbie odpalenia Windows zbuntuje się – i nie pozostanie nam nic innego, jak zacząć całą operację od początku. Po tych operacjach karta jest już gotowa do pracy – każdorazowo po włączeniu (a może i zresetowaniu komputera) karta musi być wprawdzie zainicjowana przez odpowiedni program, jednak jego wywołanie zostaje podczas instalowania automatycznie dołożone na końcu autoexeca.

Wersja karty, którą dysponowaliśmy tym razem, nie była wyposażona w dodatkowy moduł (daughterboard) zawierający w syntezator OPL4 – czyli syntezator wavetable. W efekcie jakość dźwięków wydawanych przez kartę podczas odgrywania w środowisku Windows różnych utworów MIDI była taka sama jak na AdLibie – czyli żałosna. Powoli dochodzę do wniosku, że kupno jakiejkolwiek karty nie wyposażonej od razu w moduł do syntezy wavetable jest poronionym pomysłem. Jedyny problem polega na tym, że nie bardzo jeszcze jest jasne, jakie rozwiązanie się dominujące – nie bardzo wiadomo więc, co kupić. Najprawdopodobniej optymalne rozwiązanie to karta emulująca SB Pro i wyposażona w interfejs MIDI (a przynajmniej udatnie go udająca). W tej sytuacji trochę trudno polecać mi kartę potrafiącą głównie emulować SB Pro. Jeśli jednak ktoś szuka właśnie tego typu karty, AudioBlitz 3D jest całkiem niezłym pomysłem.

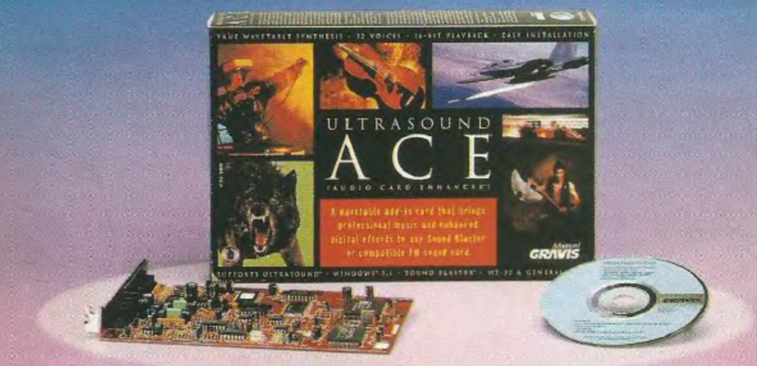
***Robaquez***

Kartę do testów wypożyczyła firma Ultramedia, tel. (02)6288074.

**JAKOŚĆ**
**STANDARD**
**ORYGINAŁ**

*Advanced*
**GRAVIS**

## UltraSound ACE – dla graczy




Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

**NOWOŚĆ**

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

## UltraSound – dla wszystkich

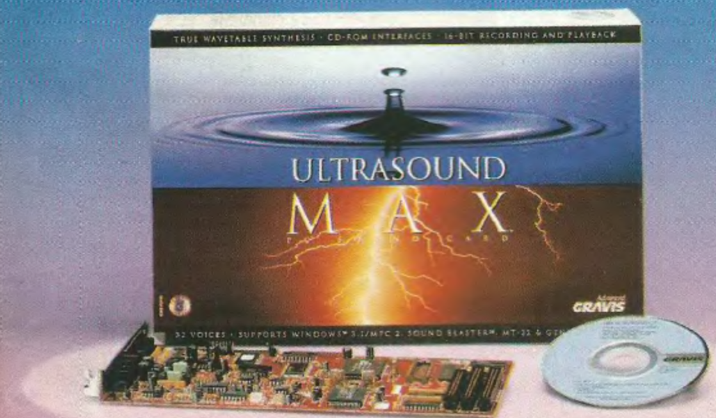



Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

## UltraSound MAX – dla maxymalistów




Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic

PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

**PŁYTA CD-ROM**
**3 LATA GWARANCJI**
**POLSKA INSTRUKCJA**

# CD-ROM GRY

IBM PC CD-ROM
AMIGA CD32
AMIGA CDTV

CLOCK

CLOCK BIURO HANDLOWE : WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12 tel/fax (022) 35-42-65 CZYNNE: PON.-PION. 8.00-16.00
Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 79,28

Zapraszamy od 1-go października do nowootwatrego sklepu w D.H. JUPITER CENTRUM w Warszawie (róg ul.Towarowej i ul.Prostej)

## IBM GRY CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| 10 PAK VOL.3 | 145 | 10CD |
| 7TH GUEST | 85 | 2CD |
| ALIEN BREED TOWER ASSAULT | 100 | B,P |
| ALONE IN THE DARK | 44 | B,P |
| ALONE IN THE DARK II | 73 | B,P |
| ALONE IN THE DARK III | 97 | B,P |
| ARMORED FIST | 81 | B,P |
| BC'RACER | 61 | B,P |
| BIG RED ADVENTURE | 71 | B,P |
| BIOFORGE | 110 | B,P |
| BLOODWINGS | 157 | B |
| BUREAU 13 | 85 | B,P |
| COMANCHE | 91 | B,P |
| COMMANDER BLOOD | 82 | |
| CRIME PATROL | 129 | B |
| CRITICAL PATH | 30 | B |
| CYBERIA | 129 | B |
| CYBERWAR | 169 | 4CD,B |
| CYCLEMANIA | 188 | B |
| CYCLONES | 94 | |
| DARK FORCES | 183 | B |
| DEATHDAY | 54 | B |
| DISCWORLD | 104 | B,P |
| DOOMSDAY | 48 | B |
| DOWN PATROL | 101 | B,P |
| DRAGON LORE | 85 | 2CD |
| DRUG WARS | 129 | B,P |
| ECSTATICA | 79 | B,P |
| F-14 | 159 | B,P |
| F117 A STEALTH FIGHTER | 67 | |
| FIFA | 73 | B,P |
| FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | 91 | B,P |
| FLIGHT UNLIMITED | 189 | B |
| FULL THROTTLE | 183 | B |
| FX FIGHTER | 169 | B |
| GUILTY | 85 | B,P |
| GUNSHIP 2000 | 67 | |
| HELL | 104 | B,P |
| HI-OCTANE | 134 | B,P |
| KING'S TABLE | 66 | B,P |
| KLIK & PLAY (wersja PL) | 110 | B,P |
| LEGEND OF KYRANDIA 3 | 129 | B |
| LITIL DIVIL | 70 | B,P |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 104 | B,P |
| LOST EDEN | 159 | B |
| LOST IN TIME I & 2 | 70 | |
| MAD DOG I | 59 | |
| MAD DOG II | 69 | |
| MAGIC CARPET | 110 | B,P |
| MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS | 67 | B,P |
| MEGA PACK 2 | 165 | 11CD |
| MEGA PACK 3 | 150 | 12CD,B |
| MEGARACE | 46 | B |
| MENZOBERRANZAN | 98 | |
| MORTAL COMBAT II | 158 | B,P |
| NBA LIVE 95 | 85 | B,P |
| NHL HOCKEY '95 | 73 | B,P |
| NOCTROPOLICE | 79 | B,P |
| NOVASTORM | 70 | B,P |
| OCEAN BELOW | 51 | B |
| PANZER GENERAL | 82 | |
| PERECT GENERAL II | 119 | B |
| PYROTECHNICA | 91 | B,P |
| QUANTUM GATE | 30 | |
| QUARANTIME | 79 | B,P |
| RALLY CHAMPIONSHIPS | 67 | B,P |
| RETRIBUTION | 91 | B,P |
| REVENLOFT | 97 | |
| RISE OF THE ROBOTS | 109 | |
| SLIPSTREAM 5000 | 86 | B,P |
| SOCCER SUPERSTARS | 79 | B,P |
| SPACE SHUTTLE | 51 | B |
| STAR TREK | 158 | B,P |
| STRIP POKER PRO | 136 | B,P |
| SUPER STREET FIGHTER II TURBO | 97 | B,P |
| THE LAST BOUNTY HUNTER | 99 | B,P |
| THE LAST DYNASTY | 169 | B |
| THE SCOTTISH OPEN | 71 | B,P |
| UNDER A KILLING MOON | 159 | |
| US NAVY FIGHTERS | 104 | B,P |
| VIRTUAL CHESS | 136 | B,P |
| VIRTUAL POOL | 158 | B |
| WHIZZ | 39 | B,P |
| WHO SHOT JOHNY ROCK | 65 | B,P |
| WING COMMANDER 3 | 183 | B,P |
| WINGS OF GLORY | 104 | B,P |
| WOLFPACK | 81 | B,P |
| WORLD CIRCUIT | 67 | |
| WORLD CUP YEAR 94 | 91 | B |
| ZOOL 2 | 50 | B,P |

## AMIGA CD32

| | | |
|---|---|---|
| ALFRED CHICKEN | 25 | |
| ALIEN BREAD TOWER ASSAULT | 84 | B,P |
| ALL TERRAIN RACING | 74 | B,P |
| ARABIAN NIGHTS | 51 | P |
| ARCADE POOL | 53 | B,P |
| BANSHEE | 54 | P |
| BATTLE CHESS | 54 | |
| BATTLETOADS | 25 | |
| BEAVERS | 60 | |
| BENEFACTOR | 60 | B |
| BENETH A STEEL SKY | 167 | B |
| BRIAN THE LION | 45 | B |
| BRUTAL FOODBALL | 46 | P |
| BUBA & STICKS | 30 | |
| BUBBLE AND SQUEAK | 126 | |
| BUMP N BURN | 83 | |
| CANNON FODDER | 90 | B |
| CASTLES II | 60 | |
| CHAMBERS OF SHAOLIN | 70 | |
| CHUCK ROCK | 30 | |
| CHUCK ROCK 2 | 30 | |
| CLOCKWISER | 83 | B |
| D/GENERATION | 25 | |
| DANGEROUS STREETS | 46 | |
| DARKSEED | 109 | |
| DEATH MASK | 133 | B |
| DEEP CORE | 44 | |
| DEFENDER OF THE CROWN II | 70 | |
| DENNIS | 58 | B |
| DISPOSABLE HERO | 44 | |
| DRAGONSTONE | 58 | P |
| EMARALD MINES | 39 | |
| FIEDLS OF GLORY | 74 | B |
| FIRE & ICE | 60 | |
| FIRE FORCE | 44 | |
| FLINK | 83 | |
| FLY HARDER | 51 | P |
| FURY OF THE FURRIES | 25 | |
| GLOBAL EFFECT | 41 | |
| GLOOM | 73 | P |
| GUARDIAN | 46 | P |
| GUNSHIP 2000 | 140 | B |
| HEIMDALL 2 | 58 | P |
| HUMANS 1&2 | 70 | B |
| IMPOSSIBLE MISSION 2025 | 69 | B |
| INTERNATIONAL KARATE | 72 | |
| JAMES POND 2 | 30 | |
| JAMES POND 3 | 57 | B |
| JETSTRIKE | 67 | |
| JOHN BARNES | 54 | P |
| JUNGLE STRIKE | 90 | B |
| KID CHAOS | 58 | B |
| KINGPIN | 51 | B,P |
| LABIRYNT OF TIME | 116 | B |
| LAMBORGHINI | 40 | |
| LAST NINJA 3 | 60 | |
| LEMMINGS | 60 | B |
| LIBERATION | 50 | |
| LITIL DIVIL | 136 | B |
| LOST VIKINGS | 55 | |
| LOTUS TRILOGY | 92 | |
| MANCHESTER UNITED | 83 | B |
| MARVINS MARVELLOUS | 60 | B |
| MEAN ARENAS | 50 | |
| MICROCOSM | 70 | B |
| MORPH | 31 | |
| MYTH | 60 | |
| NAUGHTY ONES | 60 | B |
| NICK FALDO GOLF | 83 | |
| NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. | 79 | |
| OUT TO LUNCH | 25 | |
| OVERKILL & LUNARC | 25 | |
| PGA EUROPEAN TOUR | 120 | B |
| PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER | 53 | |
| PIRATES GOLD | 115 | |
| POWER GAMES | 41 | |
| POWER PINBALL | 50 | |
| PREMIERE | 25 | |
| PROJECT-X F17 | 102 | |
| QUIK THE THUNDER RABBIT | 30 | |
| QWAK/ALIEN BREAD | 75 | |
| RISE OF THE ROBOTS | 98 | B,P |
| ROAD KILL | 51 | P |
| SABRE TEAM | 63 | B,P |
| SENSIBLE SOCCER | 52 | |
| SHADOW FIGHTER | 124 | |
| SIMON THE SORCERER | 83 | |
| SKELETON KREW | 52 | P |
| SLEEPWALKER | 58 | B |
| SOCCER KID | 63 | B,P |
| SOCCER SUPERSTARS | 58 | B,P |
| SPEEDBALL 2 | 86 | |
| STRIKER | 55 | |
| STRIPPOT | 126 | B |
| SUBWAR 2050 | 95 | B |
| SUMMER OLYMPIX | 46 | |
| SUPER FROG | 39 | B,P |
| SUPER METHANE BROS | 50 | B |
| SUPER PUTTY | 61 | |
| SUPER SKIDMARKS | 71 | P |
| SUPER STARDUST | 79 | B,P |
| SURF NINJAS | 46 | |
| SYNDICATE+ALFRED CHICKEN | 170 | B |
| THE BIG SIX | 61 | |
| THE CHAOS ENGINE | 38 | |
| THE CLUE | 126 | |
| THE RYDER CUP | 50 | B |
| THE SEVEN GATES OF JAMBALA | 50 | |
| THEME PARK | 104 | B |
| TOP GEAR 2 | 119 | |
| TOTAL CARANGE | 44 | |
| TROLLS | 46 | |
| UFO | 85 | B |
| ULTIMATE BODY BLOWS | 51 | P |
| UNIVERSE | 62 | P |
| VITAL LIGHT | 68 | B |
| WHALES VOYAGE | 46 | P |
| WHIZZ | 58 | B,P |
| WILD CUP SOCCER | 50 | B |
| ZOOL | 50 | B |
| ZOOL 2 | 68 | |

## CDTV,A570,CD32

| | | |
|---|---|---|
| 17 BIT COLECTION | 105 | 2CD |
| 17 BIT CONTYNUATION | 49 | |
| 17 BIT PHASE FOUR | 72 | |
| 3D ARENA | 103 | |
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 15 | |
| AMIGA DESKTOP VIDEO | 71 | |
| AMIGA TOOLS | 86 | |
| AMINET 5 | 50 | |
| AMINET 6 | 50 | |
| AMINET 7 | 50 | |
| AMINET SET | 141 | 4CD |
| BCI NET 1 | 50 | |
| BCI NET 2 | 49 | |
| BCI NET 3 | 50 | |
| CAM COLLECTION | 125 | 2CD |
| CD EXCHANGE 1 | 71 | 32 |
| CD NETWORK | 74 | 32 |
| CDPD I | 49 | 32 |
| CDPD II | 49 | |
| CDPD III | 49 | |
| CDPD IV | 64 | |
| CLIP ART AND FONTS | 39 | |
| COVER GRIL STRIP POKER | 52 | |
| DEMO I | 49 | 32 |
| DEMO II | 49 | |
| DEMOMANIA | 50 | |
| EUROSCAN 1 | 50 | |
| GAMES DELIGHT | 41 | 32 |
| GAMES GOODIES | 64 | 32 |
| GATEWAY | 60 | |
| GIGANTIC GAMES | 74 | |
| GIGANTIC GAMES 2 | 74 | |
| GOLD FISH | 55 | 2CD |
| GRAPHICS CD | 54 | |
| HUTCHINSON'S ENCYCLOPEDIA | 20 | 32 |
| ILLUSIONS IN 3D | 50 | |
| ILUSTRATED ENCYCLOPEDIA | 20 | 32 |
| MAGIC ILLUSIONS | 46 | |
| MAGNA MEDIA AMIGA CD1 | 41 | |
| MAGNA MEDIA CD 2 | 60 | |
| MEETING PEARLS 1 | 39 | |
| MEETING PEARLS 2 | 39 | |
| MULTIMEDIA TOOLKIT | 70 | 32 |
| MULTIMEDIA TOOLKIT 2 | 117 | 2CD |
| NOW GAMES 1 | 64 | 32 |
| NOW GAMES 2 | 64 | 32 |
| PANDORA | 30 | |
| RHS EROTIC COLLECTTION | 53 | |
| SEXUAL FANTASIES | 52 | 32 |
| THE GROLIER EL.ENCYKLOPEDIA | 90 | 32 |
| THE GUINNESS DISC RECORDS | 100 | 32 |
| TIME TABLE OF HISTORY | 20 | 32 |
| TOWN OF TUNES | 60 | |
| TOWN WITH NO NAME | 32 | |
| VIDEO CREATOR | 130 | 32 |

## IBM PROGRAMY

| | | |
|---|---|---|
| ANIMALS ZOO DOS | 51 | B |
| ANIMALS ZOO WIN | 46 | |
| COMPTON'S 95 | 79 | |
| GROLIER ENCYKLOP. '95 | 69 | |
| MS ENCARTA 1995 | 149 | |
| OCEAN BELOW | 51 | B |
| SUPER MEMO 7.4 | 125 | P |
| SUPER MEMO 7.5 | 170 | P |
| WORLD ATLAS 5.0 | 59 | |

## ZAPOWIEDZI

| | |
|---|---|
| 11TH HOUR | (PC) |
| 3D ATLAS | (PC) |
| ACROSS THE RHINE | (PC) |
| ALIEN BREED 3D | (CD32) |
| BALDIES | (PC) |
| BALDIES | (CD32) |
| CHOPPER ASSAULT | (PC) |
| DAMOCLES | (PC) |
| DEADELUS ENCOUNTER | (PC) |
| NAVY STRIKE | (PC) |
| SPACE QUEST VI | (PC) |
| PHANTASMAGORIA | (PC) |

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
-170 tytułów IBM PC shareware
-40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC
-30 tytułów na A CDTV

B - WERSJA PUDEŁKOWA
2CD - DWIE PŁYTY
P - POLSKA INSTRUKCJA
32 - DZIAŁA RÓWNIEŻ NA CD 32

## PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

Zamówienia na przesyłki przyjmujemy : - listownie pod adresem : CLOCK 01-856 Warszawa ul.Perzyńskiego 13/12
- telefonicznie lub faxem : (022) 35-42-65
Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT ,SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ.

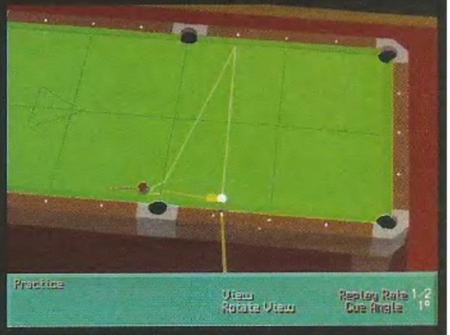


# Virtual Pool









Bilard to taka gra, w której dookoła stołu biega facet z kijkiem. Na pierwszy rzut oka bilard nie ma wiele wspólnego z szachami, jednak po ostatnich kilku dniach doszedłem do wniosku, że wygrywa ten, kto myśli na kilka ruchów naprzód...

„Virtual Pool" składa się na dobrą sprawę z dwóch części. Jedna – to świetne technicznie filmy, z których można dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy o historii bilarda i o trikach stosowanych podczas stukania kijem w bile. Druga – to sama gra, składająca się z kilku różnych typów rozgrywek i treningu, pozwalającego na przetestowanie własnych umiejętności i sprawdzenie efektów różnych uderzeń.

Wśród filmów najciekawsze są te, w których Machine Gun Lou (były mistrz świata) pokazuje różne trick shoty – to, co potrafi robić umiejętnie uderzona kula nie mieści się w głowie. Cały problem sprowadza się do słowa „umiejętnie" – trzeba bowiem ustalić, w które miejsce bili chce się uderzyć, z jaką siłą, w jakim kierunku i - przy podkręcaniu jeden z najważniejszych elementów – pod jakim kątem do powierzchni stołu trzyma się kij. Wprawdzie jeden z filmów to krótka poglądowa lekcja ustalania kierunku i miejsca uderzenia – jednak nie ma co liczyć na to, że po jej obejrzeniu zostanie się od razu mistrzem. Do tego potrzebny jest długi trening.





Grać można albo z komputerowym przeciwnikiem, albo z kolegą – w tym drugim wypadku można grać na jednym komputerze, albo na dwóch połączonych kabelkiem – RS-owym albo sieciowym. Niestety nie bardzo miałem jak sprawdzić „Virtual Poola" na kilku komputerach, jednak na jednym gra się świetnie, choć system ustalania siły ciosu wymaga dobrego (wygodnego) dostępu do myszy dla obu graczy. Komputerowych przeciwników jest kilku – poczynając od jakiejś pani (bodajże Elizy Crost), nadającej się do ligi podwórkowej, kończąc na takich specjalistach jak Ronnie O'Sullivan i Steve Davis. Z tymi ostatnimi nie ma co grać, jako że raz dopuszczeni do stołu nie odchodzą od niego przez kilkanaście minut – tu się właśnie zaczynają te szachy, o których wspominałem. Każde kolejne uderzenie ma na celu nie tylko wbicie odpowiedniej kuli do łuzy, ale również ustawienie białej bili, które pozwoli na łatwe wbicie następnej. Kula za kulą, łuza za łuzą, a czas płynie... Po prostu nie warto z nimi grać, choć warto się przez chwilę przyjrzeć, można się sporo nauczyć.

Sterowanie w grze jest dość proste – wszystko obsługuje się myszą, przełączając za pomocą klawiatury między różnymi trybami pracy. Można więc po prostu kręcić stołem, żeby obejrzeć sytuację z różnych stron (nawet od spodu, choć wtedy niewiele widać), można ustawić kierunek uderzenia, miejsce trafienia kijem w kulę i wszystkie inne niezbędne parametry – by w końcu nacisnąć S i trzymając je ruszyć mysz do przodu – siła z jaką to zrobimy będzie siłą, z jaką trafiona zostanie kula. Pomysł jest przedni. Naprawdę ma sens i urozmaica grę (chętni do spróbowania swoich sił mogą spróbować ściągnąć od nas z BBS-u wersję demonstracyjną „VPoola" – mocno okrojoną w stosunku do pełnej, ale też plik ma niespełna czterysta kilo, a daje niezłe wyobrażenie o grze).

W pewnym sensie „Virtual Pool" stanowi ostateczne rozwiązanie komputerowego bilarda – dużo więcej chyba się już nie da z tematu wycisnąć (chociaż... never say never!) Tym, co można poprawić w dość oczywisty sposób jest dołożenie faktur, które zwiększyłoby realizm obrazu, jednak nie miałoby wpływu na nic więcej. I bez tego jakość obrazu jest bardzo dobra, zwłaszcza gdy gra się w wysokiej rozdzielczości (co zresztą możecie obejrzeć na zrzuconych z tejże wysokiej rozdzielczości screenach). Być może co nieco dałoby się jeszcze również wycisnąć z dźwięku – a przynajmniej ze sposobu jego generowania. Tak bowiem niestety jest, że choć można na samym początku ustawić w opcjach GUS-a, nie jest on przez samą grę wykorzystywany – działa tylko podczas wyświetlania filmów. W czasie gry jedynym źródłem dźwięków może być karta kompatybilna z SB, a i wtedy nie ma gwarancji, że będzie słychać stuk kul...

Od jakiegoś czasu zacząłem (dla własnych potrzeb) dzielić gry na te, które bym kupił, i te, których bym nie kupił w żadnym wypadku. „Virtual Pool" zdecydowanie należy do tej pierwszej kategorii. Wprawdzie jego cena (około stu pięćdziesięciu złotych, zależnie od sprzedawcy) na razie jest jeszcze trochę za wysoka, ale kiedy (jeśli) spadnie do mniej więcej stu złotych, chyba zacznę się mocno zastanawiać...

***Robaquez***

# Macintosh LC630

- procesor Motorola 68LC040
- 33/66Mhz (szybszy od 486DX2/66)
- 4 MB RAM
- dysk stały 250MB
- port SCSI
- gotowy do pracy w sieci LocalTalk (opcja Ethernet)
- grafika 1 MB
- dźwięk 16-bit stereo
- wyjście słuchawkowe
- port modemowy
- port ADB
- 32-bitowy system operacyjny MacOS 7.5 z dokumentacją w wersji polskiej lub angielskiej
- bezpłatna prenumerata dwóch najbliższych polskich edycji miesięcznika MacWorld z CD!
- cena komputera **2172 zł***

OPCJE ZAKUPU

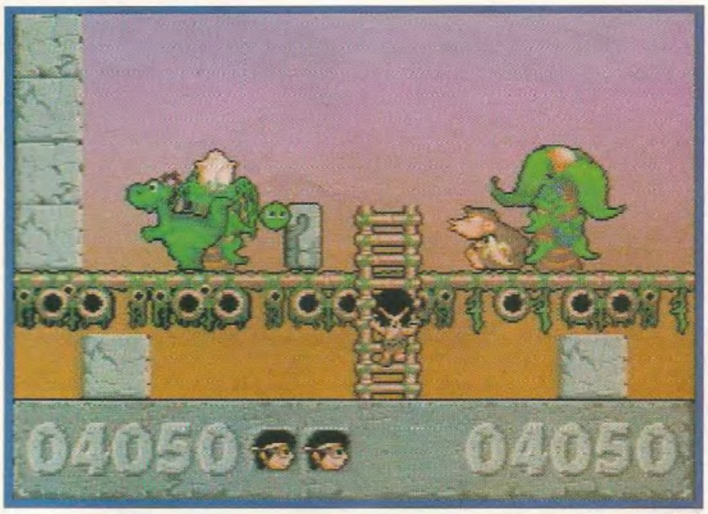
- monitor 14" Sony Trinitron™, klawiatura polska lub angielska, mysz, najlepszy pakiet zintegrowany ClarisWorks po polsku, cena **881 zł***
- drukarka atramentowa Apple StyleWriter II, 360dpi jakość porównywalna z laserową, cena **744 zł***
- rozszerzenie do 8 MB RAM, cena **329 zł***
- czytnik CD Sony wewnętrzny, 500 MacGames CD, Przeboje Muzycznej Jedynki CD, większy dysk 350 MB, cena **642 zł***
- tuner TV z teletekstem, pilotem i programem do obróbki filmów - AVID VideoShop, odtwarzanie z magnetowidu, cena **629 zł***

* wszystkie ceny są cenami netto (bez VAT), przeliczenie ceny w USD w/g kursu z dn. 1 sierpnia 1995




Od kiedy masz komputer, łatwiej Ci organizować domowy budżet. Zdarza się, że przynosisz z biura pracę do domu, a Twoje dzieci właśnie zachwycają się multimediami - to ostatni krzyk mody. Odkrywają wspaniałe gry, uczą się, oglądają nawet programy telewizyjne! Trudno je przekonać, żeby podzieliły się Macintoshem z Tobą. Podobno teraz chcesz mieć jeden tylko dla siebie...

O szczegóły pytaj u autoryzowanych sprzedawców Apple Computer IMC w Polsce. Ich adresy otrzymasz dzwoniąc pod numer (022) 642 44 71.






# Jurajski Sen

Długo czekałeś na tę chwilę, jednak w końcu udało wam się zdobyć bilety na ten film. Już po chwili siedziałeś z kolegą w sali kinowej, z zapartym tchem oczekując na rozpoczęcie seansu...

Film przerósł wasze oczekiwania. Pełen wrażeń wróciłeś do domu i poszedłeś spać. We śnie zaczęły się dziać dziwne rzeczy – coś Cię wciągało. Nie to nie sen! Jesteś ubrany w zwierzęcą skórę, a wokół Ciebie rozciąga się prehistoryczna dżungla. Musisz się stąd jak najszybciej wydostać!

Zanim opuścisz dżunglę będziesz musiał przejść kolejne epoki Jury. W każdej z nich spotkasz różne zwierzęta, często przypominające dinozaury. Oprócz tego spotkasz także inne stwory w niczym nie przypominające istniejących gatunków zwierząt oraz czasem człowieka jaskiniowego (?). Gdy jakaś forma życia dotknie Cię, tracisz jedno ze swoich cennych żyć. Do obrony przed tymi stworami masz swą przenośną maczugę. Niestety w wyniku jakiegoś głębiej nie zbadanego kalectwa maczugą tą możesz machnąć tylko na odległość wyprostowanej ręki lub nawet krócej. Jest to według mnie największa wada tej gry.

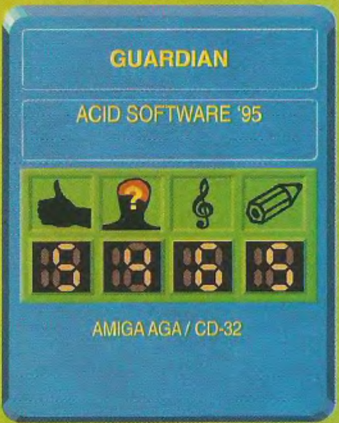
Oprócz maczugi do zabijania przeciwników możesz używać bomb leżących pod niektórymi kamieniami ze znakiem zapytania. Musisz wiedzieć, iż bomby te eksplodują od razu po znalezieniu, więc nie możesz ich nigdzie zabrać.

Innymi przeszkodami, jakie spotkasz, będą kamienie sypiące się z sufitu, kolce, ogniska i inne przeszkody terenowe. Tych nie możesz w żaden sposób się pozbyć i musisz je przeskakiwać lub omijać.

Kończąc chciałbym pozwolić sobie na odrobinę krytyki. Gra ta została napisana w Amosie, przez co chwilami (szczególnie przy przechodzeniu z planszy do planszy) bardzo spowalnia. Dokuczliwy jest także mały zasięg maczugi i pewna niedołężność ruchów postaci. To wszystko powoduje, że gra ta nie jest zbyt porywająca. Zważywszy jednak na w miarę dobrą grafikę, przyzwoitą muzykę i dość przystępną cenę (która wynosi około 20 zł) „Jurajski sen" to gra, na którą można sobie pozwolić.

***Ferion***

# GUARDIAN




Od czasu wielkiego wybuchu Wszechświat rozszerzał się we wszystkich kierunkach. W tym czasie tworzyły się galaktyki, gwiazdy i planety, a na niektórych z nich inteligentne formy życia. Wydawało się, że tak będzie w nieskończoność... Niestety pewnego pięknego dnia (a może to była noc?) ziemscy naukowcy zauważyli dziwne zjawisko, wszechświat przestał się rozszerzać, co więcej w zastraszającym tempie zaczął się kurczyć! Dziwnym trafem to właśnie Układ Słoneczny był punktem, do którego zaczęła dążyć wszelka materia Wszechświata oraz hordy obcych istot, chcących przejąć ostatnie pozostałe źródła surowców i energii.

W tej chwili Wszechświat ma tylko kilka lat świetlnych średnicy, a planet nadających się do zamieszkania pozostało tylko kilka. Niestety, wszystkie rasy obcych mają tak samo silny instynkt przetrwania jak ludzie i dlatego chcą zająć planety należące do ludzkości. Twoim zadaniem jako pilota jednej z najbardziej elitarnych jednostek myśliwców jest obrona ostatnich siedzib homo sapiens.

Statek, który pilotujesz, widzisz ze znajdującej się na zewnątrz kamery, którą zresztą możesz dowolnie ustawić. Wyposażony go w działka, bomby niszczące wszystko w zasięgu wzroku i samonaprowadzające rakiety, które kierują się w ku najbliższemu Dronoidowi. Tak przy okazji warto wiedzieć, że Dronoidy to obce statki wyposażone w potężne bomby zrobione z niebezpiecznego Trilium, mogące zniszczyć planetarne instalacje. Twoim podstawowym zadaniem jest niszczenie Dronoidów, gdyż zniszczenie ziemskich instalacji powoduje nasilenie ataków Obcych. Poza tym eksplodując Dronoidy częstokroć zostawiają po sobie części, które zebrane mogą posłużyć zwiększeniu mocy Twojego statku. Należą do nich:

Shield Boosty – zwiększające osłonę statku;
Laser Boosty – zwiększające moc rażenia laserów;
Twin Boosty – pozwalające strzelać dwoma laserami na raz;
Tracking Missiles – zwiększają zapas kierowanych pocisków.

Oczywiście Dronoidy to nie jedyny problem. Oprócz nich spotkasz się z olbrzymią różnorodnością obcych statków, które różnią się nie tylko wyglądem, ale także siłą ognia, zwrotnością, szybkością i wytrzymałością na Twoje pociski.

Aby pomóc w Twojej misji zdradzę kilka tajemnic, które pomogą Ci zabić więcej wrogów:

– nigdy nie niszcz instalacji, nie chcesz przecież pomóc Obcym;
– lataj slalomem pomiędzy budowlami; nie dość, że będzie Cię trudniej trafić, to jeszcze niejeden z goniących Cię statków rozbije się po drodze;
– zawsze łap pozostałości po zniszczonych Droidach;
– nigdy nie spuszczaj oczu z radaru!

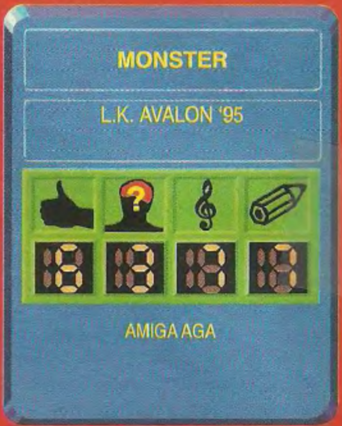
Mam nadzieję, że Twoja misja się powiedzie i ochronisz nas przed tymi wszystkimi ochydnymi Obcymi, choć z drugiej strony, jeśli oni nas nie zniszczą to i tak zginiemy, gdy Wszechświat skurczy się do rozmiarów punktu.




Gra „Guardian" jest całkiem ciekawa, ale za to bardzo trudna, przez co wielu graczy może się zniechęcić. Gdyby nie to, że musiałem ją opisać, zrezygnowałbym z niej po piętnastu minutach. Gdy jednak nabrałem nieco wprawy, gra zaczęła mi się coraz bardziej podobać. Jako że pierwotnie miała ona być przeznaczona tylko dla CD32, a sposób sterowania przystosowano do joypada. Grając na A1200 musimy sterować jednocześnie myszką i klawiaturą, co zwłaszcza na początku sprawia pewne problemy. Zastosowanie grafiki 3D powoduje, że gra wyróżnia się z masy innych strzelanek. W końcowej ocenie „Guardian" wypada przeciętnie.

***BADJOY***

# Monster




Od czasu kiedy na PC zaczęły powstawać gry w stylu „Wolfensteina" czy „Dooma", amigowców naszła mania, by podobne gry mieć też u siebie. Wielu programistów zabrało się do pracy nad czymś przypominającym trójwymiarową grafikę. Na skutek tego od kilku miesięcy rynek zalewają tego typu gry, a jedną z nich jest wydany przez L.K.Avalon „Monster".




W zestawie otrzymujemy dwie dyskietki. Pierwszą z nich zajmuje bardzo ładne wprowadzenie do gry, z którego dowiadujemy się, że przyjdzie nam walczyć w okrutnym barbarzyńskim świecie, rojącym się od potworów. Druga dyskietka natomiast to właściwa gra. Jeżeli chcemy, można rozpocząć ładowanie odrazu od drugiego dysku omijając w ten sposób intro.

Celem gry jest zabicie wszystkich potworów na danej planszy (jest ich 20), a nie jest to zadanie proste i nie wynika to bynajmniej z tego, że potwory są niebezpieczne (choć może i są, ale za ich inteligencja pozostawia wiele do życzenia). Trudność bierze się stąd, że przeważnie ostatni potwór tak się jakoś dziwnie wałęsa po planszy, iż nie daje się go znaleźć przed upływem czasu.

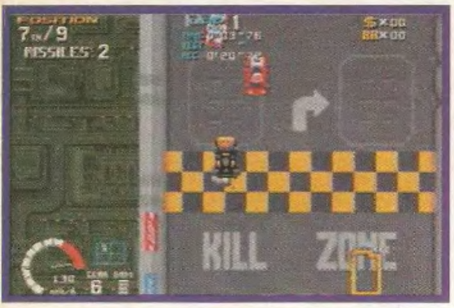
Największa wada to brak w nim jakiegoś urozmaicenia (przynajmniej w czterech pierwszych planszach, które udało mi się przejść). Owszem zmienia się ułożenie planszy i grafika, ale brakuje znanych z pecetowych programów, drzwi, kluczy, ukrytych przejść, różnych rodzajów broni, apteczek itp. Bez tego gra po prostu traci cały swój smak.



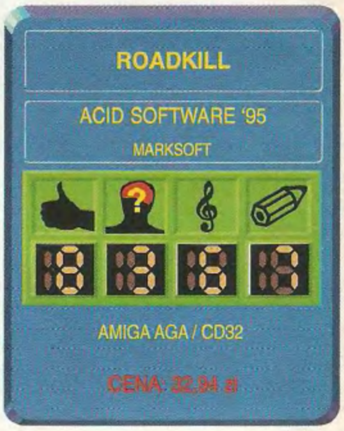
Jeżeli chodzi o stronę techniczną, to jest tu dużo lepiej. Oprócz ścian program generuje także niebo i podłogi. Wprawdzie piksele są dosyć duże, za to gra na mojej 1200 z 4MB fastu i włączonymi wszystkim detalami chodzi całkiem przyzwoicie. Na gołej A1200 można wyłączyć niebo i podłogę, zmniejszyć dokładność obrazu i wyłączyć muzykę, co znacząco przyśpieszy generowanie grafiki.

Właściwie nie ma za bardzo o czym pisać. Powiedziałbym raczej, że jest to gotowy engine, w oparciu o który można by grę dopiero zrobić. W „Monstera" można co prawda trochę pograć, ale do klasy „Wolfensteina" trochę mu brakuje.

**BADJOY**




# Roadkill




„Road Kill" to telewizyjne show. W tym szalonym telewizyjnym programie oglądamy transmisje z morderczych wyścigów, w których biorą najbardziej zwyrodniali i okrutni kierowcy, jakich zna świat Także publiczność tego spektaklu jest chora – nie oczekuje ładnego wyścigu – liczą się tylko krew, eksplozje i efektowne kraksy Sympatię tłumów wcale nie zyskuje ten, kto przyjeżdża pierwszy, ale ten kto zabije największą liczbę innych kierowców

Teraz Ty zostałeś zawodnikiem Na początku wybierz jedną z 6 potężnych maszyn – każda z nich ma pewne zalety, ale wybór nie jest tak ważny jak Twoje umiejętności. Twój bolid może mieć automatyczną skrzynię biegów, ale lepsze rezultaty uzyskasz używając ręcznej. Z drugiej strony na początku lepiej użyć automatu, bo na trasie dzieje się tyle, że nie ma wiele czasu, by pamiętać o zmiane biegów. Ważną sprawą jest pancerz chroniący pojazd przed zniszczeniem. Dopóki masz jeszcze osłony całe, pociski są przez nie wyłapywane, jednak gdy ich zabraknie wystarczy kilka zderzeń, aby nastąpiła efektowna eksplozja. Na szczęście osłony można uzupełnić na trasie, a zniszczenia naprawić wjeżdżając do Pit Stopu. Swoją drogą lepiej o tym miejscu pamiętać, bo dzięki sprawności szybkich-robotów mechaników wizyta nie trwa długo i nie tracisz zbyt wielu cennych sekund, a przecież jazda nie w pełni sprawnym samochodem prawie zawsze kończy się śmiercią.



Przed każdym wyścigiem odbywa się jedna próbna jazda Nie ma wtedy przeciwników, tak abyś mógł zapoznać się z torem. Pamiętaj, od czasu w jakim przejedziesz zależy Twoja pozycja startowa w wyścigu.

Na trasie wyścigu rozrzucone są różnorodne bonusy pozwalające między innymi na zwiększenie maksymalnej prędkości Twego pojazdu, chwilowe wyeliminowanie poślizgów, zwiększające pancerz, odbijające wrogie pociski, rakiety i pociski, które możesz posyłać swoim konkurentom, pierwsza pomoc no i oczywiście paczki z forsą. Ważną sprawą są rakiety. Dzięki nim w prosty sposób możesz pozbyć się konkurencji i zdobyć premię w postaci kilku milionów. Jeżeli w ciągu jednego wyścigu zlikwidujesz w ten sposób czterech przeciwników dostaniesz aż 50 milionów świeżutkich zielonych dolarków.

Na każdej trasie są jeszcze specjalne obiekty takie jak miny, strefy śmierci (Kill Zones) – tu za zabicie przeciwnika dostajesz najwięcej kasy; skocznie – powodujące, że na chwilę tracisz panowanie nad swoim samochodem, ale przeważnie pozwalające ominąć inne groźniejsze niebezpieczeństwa; działa – potrafiące przebijać pancerz, laserowe ściany czy ściany-tarany bardzo skuteczne, gdy wepchniemy na nie innych kierowców. Żeby nie było zbyt łatwo, na wszystkich bandach co jakiś czas porozmieszczane są ogromne śmiercionośne kolce. Kontakt z nimi z pewnością do przyjemnych nie należy.

Tak więc życzę Ci powodzenia, bo właśnie zaczyna się kolejny wyścig. Staraj się jeździć agresywnie, ale jeżeli chcesz przeżyć trzymaj się czołówki. Jadąc w tyle masz większą szansę uśmiercenia kilku skurczysynów, ale i Twojej własnej śmierci.. No to uwaga! Trzy.. Dwa.. Jeden.. Show-Time!

**BADJOY**







# Tower of Souls




(...) Do spokojnej krainy Chaybore przybyło Zło. Władca tego kraju, prorok imieniem Maylor, stworzył kamienny krąg, w którym umieścił magiczne kryształy, chroniące jego włości. Wewnątrz tego kręgu kazał wybudować swój posąg, na którym wygrawerował tę przepowiednię: "Dziecko zrodzone z burzy zjednoczy kryształy i zniszczy zło".

Gdy zło rozpanoszyło się w krainie Chaybore, wielki demon Baalhathrok przyszedł do kamiennego kręgu i zabrał z niego kryształy chroniące krainę przed całkowitym upadkiem. Za pomocą tych kamieni Baalthrok otworzył na górze Izlar bramę do własnego wymiaru i wybudował na tej bramie swoją wieżę. Od tego momentu wszyscy cierpieli pod jarzmem zła.





Pewnej burzliwej nocy wieśniak imieniem Kalen znalazł wewnątrz kręgu niemowlę. Gdy je podniósł, statua przemówiła głosem proroka: „Weź to dziecko i dbaj o nie. Gdy dorośnie, wyślij je do jaskini pod górą Oschel, aby spełniło się jego przeznaczenie". Gdy Treeac (bo tak nazywało się dziecko znalezione pod posągiem) dorósł, jego opiekun dał mu miecz, wyposażenie i wysłał go tam, gdzie mu nakazał prorok. Po długiej wędrówce korytarzami jaskini Treeac usiadł zmęczony na ziemi. Wtedy pojawił się przed nim stalagmit, na którym wisiał medalion. Kiedy Treeac wziął w ręce amulet, pojawił się przed nim Maylor.



Po kilku mniej ważnych zdarzeniach Maylor i Treeac znajdowali się w magicznym kręgu. Wraz z nimi znajdowała się kapłanka Shamstel. Shamstel uwolniła moc drzemiącą w Treeacu, której mógł odtąd używać dzięki amuletowi. Maylor powiedział do Treeaca: „ Zło nękające naszą krainę drzemie w wieży na górze Jzlar. Musisz udać się tam i zniszczyć je, łącząc ze sobą wszystkie kryształy".

Następnie Maylor wręczył mu książkę z zaklęciami i podręczny zestaw alchemiczny. Treeac pożegnał się z Maylorem oraz Shamstel i wszedł w magiczną bramę otworzoną przez kapłankę. Gdy poczuł, że ma grunt pod nogami otworzył oczy i raźnym krokiem ruszył na podbój „Wieży dusz"...

Oczywiście to Ty jesteś Treeacem, którego zadaniem jest odnalezienie skradzionych kryształów i zniszczenie Zła. Zanim to jednak zrobisz musisz wybrać jakimi cechami obdarzyła Cię natura: energią magiczną, zdolnościami wojownika, czy obiema po trochu. Po podjęciu tej decyzji rozpoczynasz wędrówkę w głąb labiryntu.

Twoi przyjaciele wyposażyli Cię w plecak, w którym możesz przechowywać: mapy, pieniądze, jedzenie, zioła, amulety, magiczne napoje, części zbroi, broń i wiele innego wyposażenia. Jedna z kieszeni plecaka jest przeznaczona na bandaże lekarstwa itp. Gdy ją otworzysz, ukażą się na Tobie wszystkie rany, które możesz leczyć.

Gdy zostaniesz ranny, nie powinieneś leczyć wszystkich ran używając swych specyfików, lecz zastosować pierwszą pomoc, a resztę leczenia pozostawić czasowi. Pełne leczenie (zużywające duże ilości leków) powinieneś stosować tylko w sytuacji, gdy nie masz czasu, by rany same się zagoiły lub masz nadmiar leków.

Na plecach przenosisz także podręczne laboratorium. Gdy je otworzysz, zobaczysz małą maszynerię oraz dużo szufladek zawierających zioła, grzyby, fiolki i informacje o tym, jakie składniki są Ci potrzebne do znanych mikstur. Aby otrzymać miksturę, należy zmielić wszystkie zioła oraz grzyby potrzebne do niej i dodać do tego określoną liczbę kropel dwóch alchemicznych płynów. Następnie należy ustawić temperaturę, do jakiej ma się podgrzać cała mikstura i włączyć maszynerię. Jeśli nie popełniłeś żadnego błędu, to do przygotowanej przez Ciebie wcześniej fiolki powinna wpłynąć pożądany produkt.

Często spotkasz się z zamkniętymi drzwiami i skrzyniami zawierającymi potrzebne Ci przedmioty. Czasem aby się gdzieś dostać, będziesz musiał otworzyć tajemne drzwi lub usunąć jakąś przeszkodę. Zazwyczaj zamki otwierające drzwi znajdują się na nich samych. Wtedy otworzenie ich nie powinno sprawić Ci problemu. Jeśli na skrzyni czy drzwiach nie ma zamka, znaczy to, że znajduje się on gdzieś w okolicy. Jeśli spotkasz jakiś samotny zamek, zajmij się nim, gdyż zapewne otwiera on jakieś drzwi (które same nie posiadają zamka), odsuwa jakąś ścianę lub robi coś podobnego.

Zamki dzielą się na kilka typów:

– otwierane kluczem – gdy nie posiadasz do nich klucza, możesz sobie poradzić jednym z wytrychów. Jednak otworzenie zamka wytrychem wymaga nie lada zręczności:

– otwierane ustawieniem dźwigni – zamek otwiera się, gdy zostaną wysunięte trzy zasuwy. Na ustawienie tych zasuw możesz wpływać zmieniając położenie wielu (od 3 do kilkunastu) dźwigni znajdujących się na obudowie tego zamka.

– pojedyncze dźwignie, ruchome pochodnie oraz cegły – ich poruszenie powoduje otworzenie drzwi (często wcześniej niewidocznych).

Podróżując po wieży spotkasz wielu przeciwników. Większość z nich będziesz mógł zabić zwykłą bronią. Dużo skuteczniejsza jest jednak magia, która zadaje przeciwnikom bardziej dokuczliwe rany i działa na dużą odległość. Czasem magia jest jedynym sposobem zabicia jakiegoś stwora – takiego, który jest odporny na ciosy mieczem. Magię możesz wyzwalać z magicznych zaklęć i amuletów (odbierają Ci one energię magiczną, która po pewnym czasie się odnawia) oraz eliksirów. Magia wyzwalana z eliksirów jest dużo silniejsza, jednak fiolka umożliwia tylko kilkukrotne użycie danego czaru.

Magia umożliwia Ci także szybsze poruszanie, leczenie, reperowanie oraz tworzenie magicznej zbroi, tworzenie jedzenia i wiele, wiele innych rzeczy. Jest ona silną bronią, bez której bardzo trudno będzie wykonać zadanie. Musisz jednak korzystać z niej bardzo rozważnie. Jeśli będziesz jej nadużywał, magiczne napoje i zioła szybko się skończą i gdy będą naprawdę potrzebne zapłacisz życiem za swą lekkomyślność.

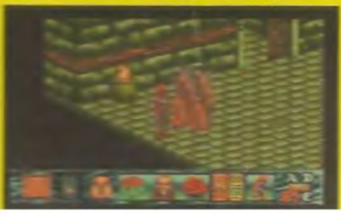
Tu zakończę swe rady i życzę Ci powodzenia!

***Ferion***

P.S. 1. Jeśli chcesz nagrać stan gry na dysk, musisz nakarmić kamienną statuę przedmiotami wartymi 150 sztuk złota.

2. Jeśli zginiesz, płacąc śmierci 100 sztuk złota możesz powrócić do życia.





**WARRIORS**
MINDSCAPE '95
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
PC 486 DX, 4 MB, CD - ROM

Jak to w grach nazywanych mordobiciami bywa, nie może obejść się bez legendy. Poprzez nią autorzy uzasadniają powód zaistnienia jakiegoś pojedynku, turnieju, który jest niedołącznym tłem gier tego typu. Tym razem na wyspę (prawie) nieśmiertelnego i (podobno) potężnego wojownika, zostaje ściągniętych dziesięciu najlepszych mistrzów walki z różnych epok. Przez kaprys znalezienia tego jedynego, najlepszego, godnego zmierzyć się z samym prowodyrem, zostają oni brutalnie włączeni w serię koszmarnych pojedynków, kończących się śmiercią jednego z walczących, w ten sposób wyłaniając zwycięzcę, przechodzącego do następnej walki. Ostatni pozostały na placu boju – pod warunkiem, że będzie to ten sterowany przez Ciebie, pozostali nie mają widać wystarczającego I.Q. – odnajdzie wejście do ściśle tajnej komnaty gospodarza wyspy, aby w finałowej walce, zwyciężyć (taki jest cel) i zająć jego miejsce. Niektórzy mogą dojść do wniosku, że gdzieś już słyszeli tego typu legendę i wcale nie jest to złudzenie, ale smutna rzeczywistość – legenda jest baaardzo konwencjonalna.

Teraz o samej grze. Nie da się ukryć, że jest to typowa przedstawicielka mordobić: pojedynki jeden na jeden; dwa lub trzy zwycięstwa dające awans do następnej walki; energia wyznaczająca poziom „zdezelowania" wojownika, po osiągnięciu zera wymuszająca przegraną przypisanego jej osobnika. Co jeszcze? Oczywiście zestaw dziesięciu zróżnicowanych (tylko powierzchownie) wojowników, każdy zaopatrzony w paletę ciosów, odrębną historię życia, osobiste techniki walki, no i mający po jednym tajnym ciosie.

Zestaw ciosów podzielony jest na: wykonywane pięścią i nogą, oprócz tego zróżnicowanie pojawia się też na poziomie odległości od przeciwnika – ta sama kombinacja klawiszy przy dystansie daje inny cios niż gdy walka toczy się w zwarciu. Podanie pełnego spisu ciosów wraz z odpowiadającymi im klawiszami byłoby niedorzecznością zarówno z powodu sporej ilości miejsca jaką trzeba byłoby na to przeznaczyć, a po drugie wszystkie, włącznie z osobistymi technikami i ciosami tajnymi są dostępne w instrukcji – gra dostępna jest już w Polsce.

W skład ciosów wykonywanych za pomocą rąk, nóg i w ogóle ciałem, wchodzą jeszcze uderzenia dostępną przez niektórych wojowników bronią. Zaopatrzeni w miecz, dzidę czy kij baseballowy możemy poczuć się trochę pewniej. Niestety to wszystko. W rzeczywistości nie ma większej różnicy czy uderzamy bronią, czy częściami własnego ciała – a przecież wystarczyło dodać, prosty element redukowania własnej energii przy uderzaniu ciałem i walka bronią byłaby opłacalniejsza, zwłaszcza, że autorzy wprowadzili możliwość wytrącenia oręża z dłoni.

Z nowych rzeczy można wymienić: ciekawy, aczkolwiek nie przez wszystkich doceniany, sposób generowania obrazu; włączenie do gry tła, posiadającego w niektórych lokacjach różnego rodzaju zaczepy, drążki, za które można chwycić się. W ten sposób wisząc możemy, nie będąc łatwo dostępnym przez groźnego przeciwnika, wymachiwać nerwowo nogami, punktując blisko podchodzącego. Oprócz standardowego widoku z boku, będącego długo istniejącą konwencją w mordobiciach, pojawia się widok w trzech wymiarach. Nie jest to jednak wektorowe przedstawienie postaci, jak w ostatnio pojawiających się tego typu grach („FX-Fighter", „Sento"). Postacie są dokładnie liczone w poszczególnych rzutach i przedstawione – pod warunkiem, że w wysokiej rozdzielczości i przy włączonej opcji dużej szczegółowości – w bardzo ładny sposób, stwarzający wrażenie bardziej rzeczywiste od kanciastych wektorowych stworków.

Dla tych, co lubują się we wszelkiego rodzaju analizowaniu walki, w której sekundzie kto dostał ile ciosów, jakich technik używa przeciwnik, itp. autorzy przygotowali specjalne urządzenie do powtórek. Jest to coś w rodzaju kamery video, którą możemy odtwarzać rozegraną walkę, mamy możliwość przewijania w obie strony nagranego filmu, zatrzymywania, zmieniania ustawienia kamery. Trzeba przyznać, że jest to ciekawa opcja, ale w rzeczywistości chyba spora część maniakalnych zwolenników komputerowej walki wyłączy ją, aby nie przedłużała czasu oczekiwania na następną walkę – obym się mylił.

Technika walki jest dosyć prosta – działa konwencjonalny sposób skakania w przód i w tył z jednoczesnym zadawaniem ciosów nogą, przeciwnicy są bezradni. Oczywiście warto trochę potrenować i znaleźć własny sposób, ale ten wystarczy, aby ukończyć grę.

Na zakończenie powiem tylko tyle, że gra jest dobrym, przeciętnym mordobiciem, z wyraźnymi próbami wprowadzenia czegoś nowego. Niestety nowe zostało wprowadzone bardziej w części graficznej gry (która jest ważna, ale nie najważniejsza), niż w samej walce, gdzie, zaczynam podejrzewać, niewiele się już da zmienić.

**EMILUS**



# Warriors